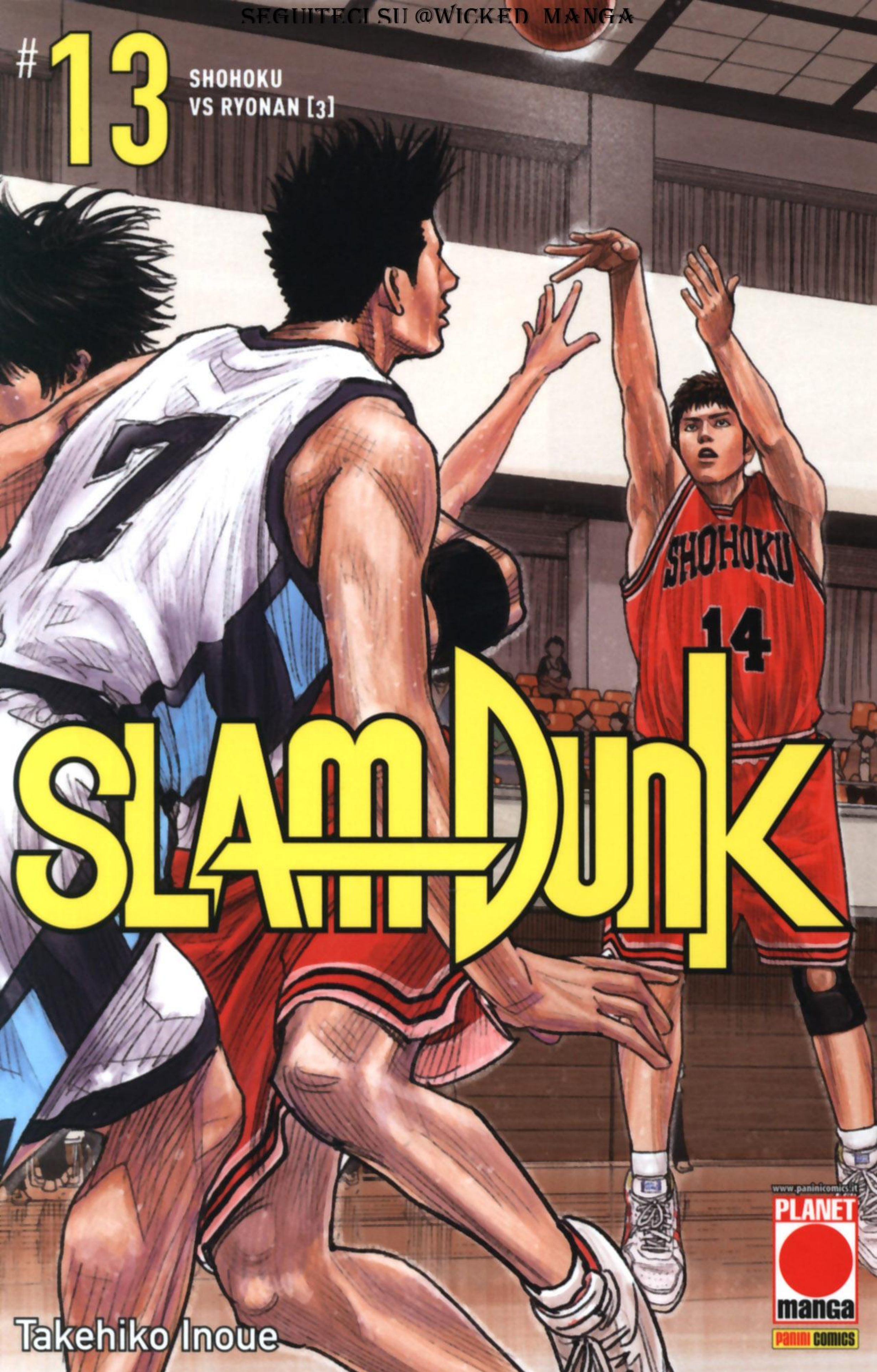
SEGUITECI SU @WICKED MANGA

#13

SHOHOKU
VS RYONAN [3]



SLAM DUNK

Takehiko Inoue

www.paninicomics.it
PLANET manga
panini COMICS

Takehiko Inoue inizia la carriera come assistente di Tsukasa Hojo nel 1988. Nello stesso anno debutta sulle pagine di *Weekly Shonen Jump* con la storia breve *Kaede Purple*, che si aggiudica il 35° Tezuka Award. Nel 1990 inizia la serializzazione di *Slam Dunk*, incontrando uno straordinario successo di pubblico e critica che lo consacra a livello internazionale. L'interesse per il basket si traduce successivamente nell'opera fantascientifica *Buzzer Beater* (1997) e nella fortunata serie *Real* (2001), dedicata alla pallacanestro in carrozzina.
Nel 1998 ha inizio la pubblicazione dell'acclamata opera storica *Vagabond*, premiata nel 2000 con il Kodansha Manga Award e nel 2002 con l'Osamu Tezuka Cultural Prize.

Cover Design: Mitsuru Kobayashi (GENIALÒIDE, INC.)
© Takehiko Inoue and I.T. Planning, Inc.

SLAM DUNK

Takehiko Inoue

#13

www.paninicomics.it
PLANET manga
Panini Comics

#13

SHOHOKU VS RYONAN [3]

SHOHOKU

14

SLAM DUNK

Takehiko Inoue

PERSONAGGI
CHARACTERS

3° anno | #4 | C

Takenori Akagi

Proveniente dalle medie Kitamura. È un capitano apprezzato a livello nazionale. 197 cm x 90 kg.

1° anno | #11 | SF

Kaede Rukawa

Un super rookie che costituisce una forza importante della squadra, nonostante sia solo del 1° anno. 187 cm x 75 kg.

2° anno | #7 | PG

Ryota Miyagi

Un giocatore molto abile, dotato di gran velocità. È innamorato di Ayako. 168 cm x 59 kg.

1° anno | #10 | PF

Hanamichi Sakuragi

Un principiante che ha iniziato a giocare a basket alle superiori, per amore di Haruko Akagi. Si autodefinisce "genio". 188 cm x 83 kg.

3° anno | #14 | SG

Hisashi Mitsui

Ai tempi delle medie Takeishi era stato nominato MVP. Dopo un periodo di sbandamento, è tornato in squadra. 184 cm x 70 kg.

3° anno | #5

Kiminobu Kogure

Proveniente dalle medie Kitamura. Vicecapitano col ruolo di supervisore.

2° anno | Manager

Ayako

Sostiene la squadra dietro le quinte. Premurosa come una sorella maggiore.

Coach

Professor Anzai

Un tempo era un coach spietato. Adesso è un bonaccione.

SCUOLA SUPERIORE SHOHOKU
Club di Basket

SHOHOKU

* C= Center - SF= Small Forward - PG= Point Guard - PF= Power Forward - SG= Shooting Guard

RYONAN

SCUOLA SUPERIORE RYONAN
Club di Basket

2° anno #13 F

Kiccho Fukuda

Uno scorer impetuoso. 188 cm x 80 kg.

3° anno #4 C

Jun Uozumi

Il capitano, nutre una profonda rivalità per Akagi. 202 cm x 90 kg.

2° anno #8 PG

Tomoyuki Uekusa

Un tipo poco appariscente, ma scaltro e affidabile. 170 cm x 62 kg.

Coach

Moichi Taoka

Un appassionato condottiero che punta alla partecipazione al campionato nazionale.

3° anno #5

Ikegami

Una riserva famosa per la sua abilità in difesa.

2° anno #6

Hiroaki Koshino

Il più ambizioso della squadra. 174 cm x 62 kg.

1° anno

Hikoichi Aida

Esperto nel raccogliere informazioni. Nel periodo delle medie viveva a Osaka.

2° anno #7

Akira Sendo

Un asso polivalente di livello superiore. 190 cm x 79 kg.

Il secondo tempo della partita tra Shohoku e Ryonan, decisiva per la qualificazione all'inter-high, vede la squadra di Akagi protagonista di un furioso contrattacco per completare la rimonta. Rukawa, dopo aver intenzionalmente giocato sottotono nella prima metà del match, inizia a dare il massimo in campo, arrivando a competere alla pari con Sendo. Anche Hanamichi ha recuperato lucidità, e con il suo gioco dinamico mette in difficoltà gli avversari. Lo Shohoku riesce così finalmente a ribaltare il risultato e a portarsi in vantaggio. Il Ryonan è spiazzato e, per di più, si trova a gestire l'assenza improvvisa del suo centro Uozumi, arrivato al quarto fallo e dunque richiamato in panchina per timore di un'espulsione. Akagi e compagni ne approfittano per aumentare il distacco e cominciano a credere nella vittoria. Tuttavia, l'impeto dello Shohoku convince il coach Taoka a far rientrare Uozumi. Il capitano del Ryonan, nonostante la situazione critica, dà prova di grande concentrazione e risolleva il morale della squadra con le sue ottime giocate, riaprendo la partita. Mancano solo 5 minuti alla fine dell'incontro e il Ryonan ora è a caccia di punti con il suo asso Sendo.

La storia finora

STORY

1° anno

Haruko Akagi

È la sorella minore del capitano Akagi e fa il tifo per il club di basket dello Shohoku. Prova un amore non corrisposto per Rukawa.

SLAM DUNK

13

CONTENTS

#175 **Protagonista**----------6

#176 **Elementi d'instabilità**----------27

#177 **L'acchiappapunti** ----------47

#178 **SENDO ON FIRE**----------67

#179 **Il crollo dello Shohoku**----------87

#180 **Il rammarico di Mitsui** ----------107

#181 **Il principiante Sakuragi** ---------- 127

#182 **Il principiante Sakuragi [2]**--------146

#183 **Quattrocchi**----------167

#184 **L'esito della gara**----------187

#185 **Inter-high**----------207

Questa è un'opera di finzione. Non c'è alcun collegamento con persone o gruppi realmente esistenti né con fatti realmente accaduti.

SLAM DUNK

#175
Protagonista

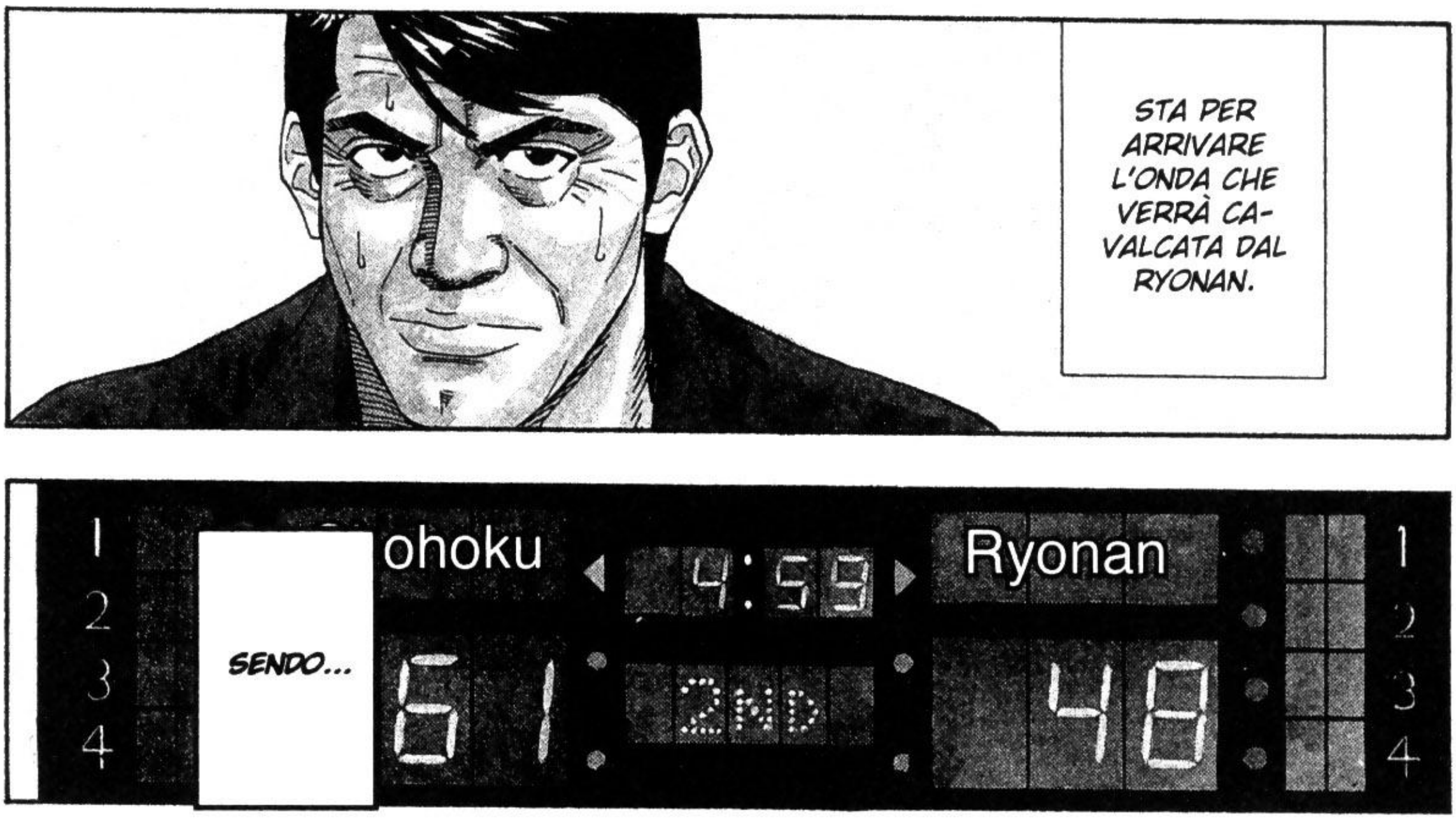
#175
Protagonista

SHOHOKU
11
11

L'ANDAMENTO DELLA PARTITA STA PER CAMBIARE.

È IL MOMENTO...

STA PER ARRIVARE L'ONDA CHE VERRÀ CAVALCATA DAL RYONAN.



...TI PREGO, SEGNA PIÙ PUNTI CHE PUOI!

GUARDA CHE TI HO SENTITO.

BAM

BAM

WOOOOOOOOH

DIFE-SAAA!

BAM

SAPPI CHE NON TI LASCERÒ SEGNARE.

DIFE-SAAA!

MI HAI SENTITO?

VAI, VAI, RYONAN!

PRESSA, PRESSA, RYONAN!

WAAH

SENDO E RUKAWA...

CHI DEI DUE RIUSCIRÀ A TRASCINARE DI PIÙ LA PROPRIA SQUADRA?

ENTRAMBI SONO TIPI STRAORDINARI, QUANDO CI SI METTONO...

FORSE SARÀ LA FORZA DI VOLONTÀ A ESSERE DECISIVA...

...IMMAGINO.

IN QUANTO A REALI CAPACITÀ, CHI È SUPERIORE, MAKI?

FINALMENTE ANCHE IL RYONAN HA RITROVATO IL SUO EQUILIBRIO!

IL FATTO È CHE ENTRAMBI GLI ASSI SONO LUNATICI...

...E INCOSTANTI!

LUNATICI

UHM... È DIFFICILE RISPONDERE.

PER FAVORE...

...METTETECELA TUTTA!!

MANCA POCO!!

FORZA, RESTANO MENO DI 5 MINUTI!

MI HAI SENTI-TO?

VAI, VAI, RYONAN!

PRESSA, PRESSA, RYONAN!

WAAH

WAAH

PER FAVO-RE...

...MET-TETE-CELA TUTTA!!

WAAH

WAAH

MANCA POCO!!

FORZA, RESTANO MENO DI 5 MINUTI!

WAAH

WOOOOOOOOH

DIFE-SAAA!

BAM

DIFE-SAAA!

SAPPI CHE NON TI LASCERÒ SEGNARE.

WAAH

WAAH

SENDO E RUKAWA...

CHI DEI DUE RIUSCIRÀ A TRASCINARE DI PIÙ LA PROPRIA SQUADRA?

WAAH

FORSE SARÀ LA FORZA DI VOLONTÀ A ESSERE DECISIVA...

...IMMAGINO.

WAAH

IN QUANTO A REALI CAPACITÀ, CHI È SUPERIORE, MAKI?

FINALMENTE ANCHE IL RYONAN HA RITROVATO IL SUO EQUILIBRIO!

WAAH

IL FATTO È CHE ENTRAMBI GLI ASSI SONO LUNATICI...

...E INCOSTANTI!

LUNATICI

UHM... È DIFFICILE RISPONDERE.

WAAH

ENTRAMBI SONO TIPI STRAORDINARI, QUANDO CI SI METTONO...

...SENDO!

VA' A SEGNA-RE...

GRAB

DASH

UOMUMI!

UH!

SHOHOKU 11

NON TI LASCIO ANDA-RE DA NES-SUNA PARTE!

SCRII

TUMP

SKREK

BENE, SI È SMARCATO!

SARÀ UNA FINTA.

WHUP

MALE-DETTO...

GRAB

!!

THUD

SHOKU

11

OOOH!

BISH

GRANDE RUKAWA! HA PREVI-STO LA SUA MOSSA!!

!!

SHOHOKU

4

GRAB

7

AAAAH!!

NO-
TE-
VO-
LE!

!!

GRAB

...!!

OOOH...

!

JUMP

UN TIRO LIBE-RO!

CANE-STRO VALIDO!

UOOOOOOH

EVVI-VAAA!!

VAI COSÌ!!

FLAP

FIIIIIH

UMPF!

SÌ!

ANF!

ANF!

ANF!

SHOHOKU

WAAH

WAAH

È IL TER-ZO...!

AKAGI, ATTENTO AI FALLI!

SO-NO GIÀ TRE!

WAAH

WAAAAAH

BRAVO, BRAVO, SENDO!

GRANDE, GRANDE, SENDO!

PRIMA, VOLTANDO LA TESTA, HA FATTO TARDARE DI UN ATTIMO LA DIFESA DI AKAGI.

R

WAAH

ANF!

ANF!

ANF!

BELLA MOSSA, UOZUMI!

ANF!

WAAH

陵

陵南

UNA BELLA GIO-CATA FATTA NELL'OMBRA, COM'È TIPICO DI UOZUMI.

4

...!!

GULP

...E HANAMICHI SAKURAGI NE HANNO TRE.

E POI ANCHE RYOTA ...

WAAH

WAAH

OH... ORA CHE CI PENSO, NON HA TRE FALLI PURE MITSUI?

...

WAAH

WAAAAAH

SENDO!

UNA GIOCATA DA 3 PUNTI!!

EVVAI! BEL TIRO!

FLAP

Shohoku
4:44
Ryonan
61
2ND
51
WAAAAAAAH
CON QUESTO, LO SVANTAGGIO SI RIDUCE A 10 PUNTI!
BLA BLA
IL RYONAN STA GIOCANDO MEGLIO, EH?
C'È DA PREOCCUPARSI...?
BLA
...FESA!!
DIII...
LE DISTANZE NON VERRANNO RIDOTTE TANTO FACILMENTE!
TRANQUILLI! ANCHE LO SHOHOKU OGGI È IN OTTIMA FORMA!
NON CREDERAI MICA CHE SIA POSSIBILE UNA RIMONTA ADESSO?!
IDIOTA!
ANF!
ANF!
ANF!
UGH!
WOOOOOOH
DIFESA!
DIIIFESA!
C-CHE DICI, SAKURAGI ?!
CHI SEI, DON CHISCIOTTE?!
DIFESA!

PENSIAMO A RECU-PERARE I PUNTI PERSI.

ANF!

TSK

ANF!

SMETTILA DI FARE CASINO.

ANF!

WAAAAAAH

ALLORA, COSA FARÀ ADESSO L'ASSO DELLO SHOHOKU?

!!

SBAM

UH ?!

SHOHOKU

10

OH!

!!

DASH

T S K

GNICK

!!

SHOHOKU

11

!!

!!

TAP

OOOH!!

VAI!

TAP

TAP

TAP

TAP

VAI, SEN-DO!!

DAN-NAZIO-NE!

EHI, RUKA-WA! NON LASCIARTI SUPERARE COSÌ, DEFI-CIENTE!!

OH, NO!

DAN

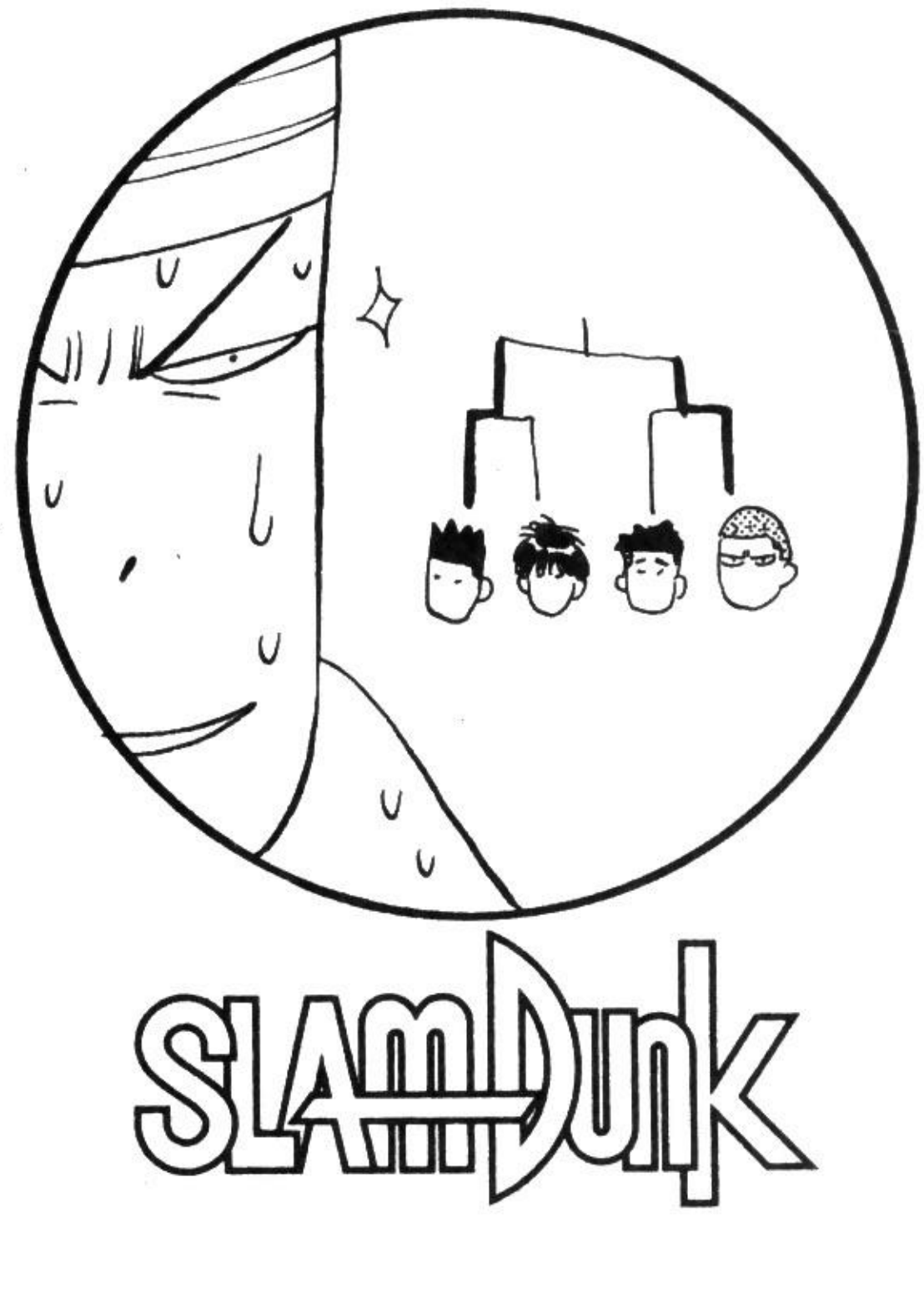
NON COMMETTE-RE FALLO, SAKURA-GI!!

DAI, FATTI SOTTO, SAKU-RAGI!

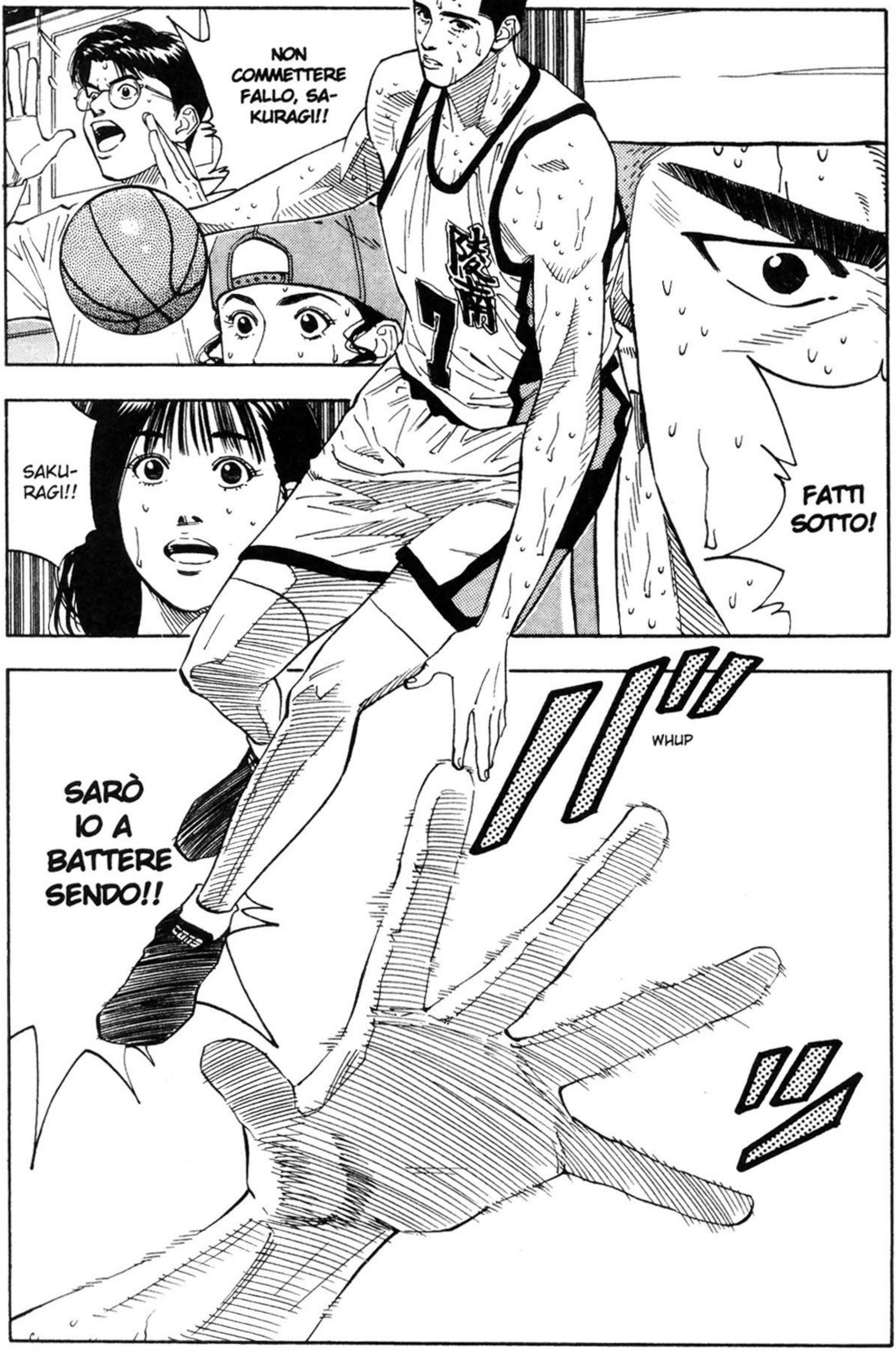
ANDIA-MO!

SENDO!!

GRUNT


SLAM DUNK

Elementi d'instabilità



#176

Elementi d'instabilità

!!

Elementi d'instabilità

Shohoku 4 3 1
6 1 2ND

#176

!!

!!

!!

AAAH!

È COMPLETAMENTE LIBERO!

JUMP

SHOHOKU
10

SDRUM

UOH

!

Fight!

陵南

...!!

ANF!

ANF!

ANF!

WOOOOOOOH

UAAAAH!!

VI HO SEMINATI TUTTI E DUE!

ANF!

GRAN-DIOSO SENDO!

ANF!

ANF!

CE L'HA FAT-TAAA!!

UGH!

CHE SBRUF-FONE ...!!

ANF!

ANF!

...!!

SAKURAGI NON È RIUSCI-TO NEMMENO A SPINGERLO A FARE FAL-LO...! DANNA-TO SENDO!

WAAAAH

BRAVO, BRAVO, SENDO!

GRANDE, GRANDE, SENDO!

WAAAMP

SCOT-TA!!

ゴォォ

ORA TI FACCIO VEDERE IO!

4 MI-NUTI E MEZ-ZO...

4:28

R

8 PUN-TI...

2ND

WAAAAAAAAH

Ryonan

ANF!

ANF!

ANF!

BENE!

ANF!

WAAH

WAAH

ANF!

DOBBIAMO PAREGGIARE FACENDO UN CANESTRO AL MINUTO!

Ryona

Oku

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

IN QUESTO MODO, POI CI RESTERANNO 30 SECONDI PER SUPE-RARLI!

ANF!

ANF!

ANF!

STUPIDO ILLUSO!

ANF!

ANF!

...

ANF!

ANF!

CHE SPAC-CONE ...

ANF!

ANF!

FORZA, RICOMIN-CIAMO!

ANF!

DI-
FE-
SA
!!

WAAH

WAAH

WAAH

SIII!

DI-
FE-
SA
!!

DUM
DUM

WAAH

TUTTO MERITO DEL RISVEGLIO DI QUEL PIAN-TAGRANE DI SENDO!

ANCHE SE, IN FONDO, È STATO UOZUMI A FARLO RISVE-GLIARE...

L'ATMO-SFERA NEL RYONAN È CAMBIATA.

UOOOOOH

DIFESA!

DIFESA!

È VERO ...!

EPPURE, FINO A POCO FA, SEMBRA-VA UNA VEGLIA FUNE-BRE!

OH?! SONO PAREC-CHIO SU DI GIRI, EH?

OOH

ANF!

ANF!

ANF!

WAAH

WAAH!

WAAH

IL RYONAN HA FIDUCIA IN SENDO.

WAAH

QUEI RAGAZZI HANNO FIDUCIA NEL FATTO CHE SENDO LI GUIDERÀ ALLA VITTORIA.

NOI ABBIA-MO SENDO! IL RYONAN NON PUÒ PERDERE!!

LA PALLA-CANESTRO NON È ARIT-METICA.

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

SCRII

TI SPIE-GO UNA COSA.

UH?

SI FA AVANTI CON LA FORZA!!

RUKA-WA!

DA-DAN

DASH

EC-COMI!

JUMP

NON SI È SMAR-CATO!

È UN AZ-ZARDO!!

FLAPP

QUEL PAZZO IDIOTA!!

È UN SUICI-DIO!

RU-KAWA!

...!!

WAAAAAAAH

È RIUSCITO A FARE CANESTRO IN UN MODO PAZZESCO!!

UAAAH! HA SEGNATOOO!!

FANTASTICO RUKAWA!

ARGH!

...!!

ACCIDENTI A TE...

QUANDO TI DECIDI A CROLLARE?

PFH...

ANF!

ANF!

ANF!

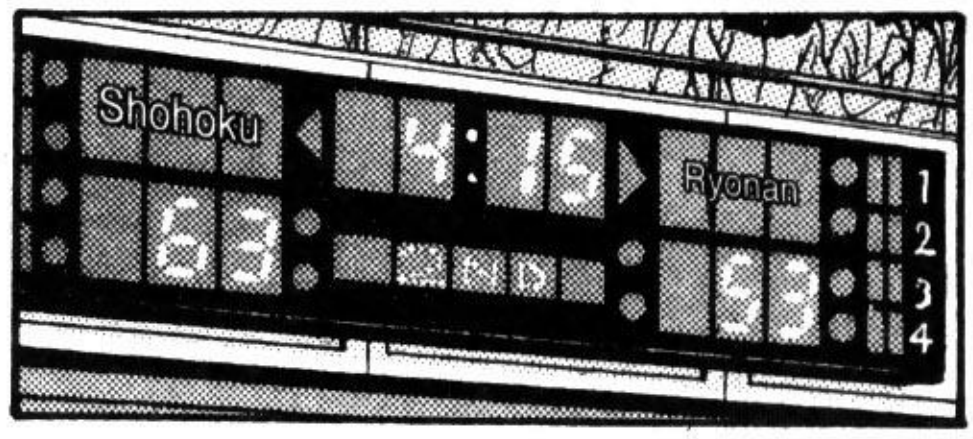
ANF!

ANF!

COME FARAI ORA? CI SIAMO ALLONTANATI DI NUOVO.

WAAAAAH

EHI, GUARDA LÀ.



RIESCE A SEGNARE DA QUALUNQUE PUNTO VOGLIA!

GASP

LO SAPEVO, RUKAWA NON È UN TIPO COMUNE!

OOOOOOOOH

OOOH! QUEL RUKAWA HA DAVVERO UNA DETERMINAZIONE PAZZESCA!

TI PARE NORMALE CHE SI METTA A INDICARE IL TABELLONE DEL PUNTEGGIO?!

QUEL TIPO ODIA VERAMENTE PERDERE!!

CHE ROOKIE SPAVENTOSO!

PROBABILMENTE SPERAVA ANCHE DI INDURRE UOZUMI A COMMETTERE FALLO...

...CIÒ CHE È APPENA SUCCESSO DOVREBBE AVERTI SUGGERITO UN'IDEA.

PERÒ, SENDO...

...DEGLI ELEMENTI DI INSTABILITÀ PRESENTI NELLO SHOHOKU!

A QUESTO PUNTO, UNO COME TE DOVREBBE ESSERSI GIÀ ACCORTO...

SKREK

BAM

SWITCH!

BLOC-CO!

!!

BISH

NON DOVETE FARE UNO SWITCH!!

SENDOH!

PER CO-MINCIARE, MIYAGI.

È UN MISMATCH!

GRAB

ミヤギ!

SMILE

SHOHOKU

7

陵南

7

DASH

MA-
LE-
DET-
TO!

ATTENTO,
SENDO TI STA
SPINGENDO A
COMMETTERE
FALLO!!

E SA-
REBBE IL
QUARTO!

JUMP

NON TI
LASCIO
TIRARE!!

DOHOKU

RYOTA,
NON ESA-
GERARE!

...È IL PROBLEMA DEI FALLI!

UNO DEGLI ELEMENTI DI INSTABILITÀ DELLO SHOHOKU...

!!

ECCO

FIIIIIH

TU

SEGUITECI SU @WICKED MANGA

SLAM DUNK

LO SHOOT

FIIIH

...

NUMERO 7 ROSSO!

FLAP

CHE ?!

!!

ANF!

ANF!

UAAAH! È ENTRATA!!

CHE TIPO INCRE-DIBILE!

POS-SIAMO FARCE-LA!!

!!

UOOOOOOOH

CANESTRO VALIDO!

UN TIRO LIBE-RO!

#177 L'acchiappapunti

EVVAI! POSSIAMO ANCORA FARCELA!

BELLA GIOCATA, SENDO!!

!!

!!

UOOOOOOOH

CANESTRO VALIDO!

UN TIRO LIBE-RO!

#177
L'acchiappappunti

EVVAI! POSSIAMO ANCORA FARCELA!

BELLA GIOCATA, SENDO!!

CHE ?!

ANF!

UAAAH! È ENTRATA!!

ANF!

CHE TIPO INCRE-DIBILE!

POS-SIAMO FARCE-LA!!

È IL QUARTO FALLO DI MIYAGI...!

...

WAAAAAAH

MUMBLE MUMBLE

SE LO TOLGO DAL CAMPO, COME FACCIAMO?!

DATO CHE NON C'È IL COACH, DEVO ESSERE IO A DARE INDICAZIONI RIGUARDO ALLA PANCHINA!

MUMBLE MUMBLE

MUMBLE

MUMBLE

NO, ASPETTA! IL TEMPO RIMANENTE È POCO!

C-COSA FACCIO...?! LO SOSTITUISCO?!

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

SÌ!

SENPAI, CALMATI!!

SHOHOKU

7

PERÒ...

RYOTA, TUTTO BENE?

MUMBLE MUMBLE

NON POSSIAMO FARE A MENO DI TE IN QUESTO MOMENTO!

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

MIYAGI!

SHOHOKU

4

LO SO.

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

CI SERVI PER VINCERE!

ANF!

ANF!

EH ?!

PST

LA TRUPPA DEI FALLOSI.

GRAB

GIÀ.

FACCIAMO ATTENZIONE.

EHI, RICORDATE CHE ANCHE NOI SIAMO A QUOTA TRE!

VOI NON DIMENTI-CATE DI RESTARE COMBATTIVI ANCHE IN ATTACCO.

ANF!

ANF!

ANF!

RECU-PERERÒ I PUNTI CHE CI HANNO SEGNATO.

NON STAVO MICA DICEN-DO A TE.

A SENTIRE TE CHE MI DICI CERTE COSE, PER-DO TUTTO L'ENTUSIA-SMO!!

GRRRRR

NON MI RIVOLGO CERTO A CHI NON È CAPACE DI ATTAC-CARE.

MA... MA... MA...

MA QUANTE ARIE SI DÀ?!

COSA ?!

OH?!

SHOHOKU 14

SHOHOKU 4

SHOHOKU 7

CHE FACCIA TOSTA !!

WAAH

FLAP

BEL TIRO!

UGGGGH!!

ORA C'È DA ASPETTARSI DI TUTTO!
WAH WAH
WAH
OH! LA RABBIA DI HANAMICHI STA ARRIVANDO DI NUOVO AI MASSIMI LIVELLI!!
POTREBBE PERSINO FINIRE ESPULSO!
WAAH
GRRR
グルル
MALEDETTO SENDO!!
WAAH
WAAH
È PROPRIO QUELLO CHE SPERA IL RYONAN!
L'ESPULSIONE NO! NON SIA MAI!!
WAAH
UH UH ...
WAAH
WAAH
WAAH
WAAH
LO FARÒ TORNARE SUBITO A UN NUMERO A DUE CIFRE.
TSK.
ANF!
ANF!
ANF!
ANF!
IL DISTACCO È SCESO A 7 PUNTI!
WAAH
GRANDE, SENDO!
Shohoku
Ryonan
2ND
63
56
WAAH
WAAH
SENDO!
WAAH

!

WAAH

YA-SU-DA!

WAAH

PRE-PARATI IN MODO DA POTER ENTRARE IN QUALUN-QUE MO-MENTO!

...

WAAH

CHE AN-SIA...!

DUM

FORZA, METTIAMO NEL CA-NESTRO QUESTA PALLA!

SHOHOKU

7

WAAH

WAAH

V-VA BENE!

C'È NERVOSI-SMO NELLA PANCHINA DELLO SHOHO-KU...

...IL PRO-BLEMA DEI FALLI!

QUESTO È UNO DEI LORO ELEMENTI DI INSTA-BILITÀ...

TA-DAN

ORA CHE MIYAGI È A QUOTA 4, SICU-RAMENTE TUTTI E QUATTRO HANNO PAURA DI COMMETTER-NE ALTRI.

NON POTRANNO PIÙ USARE UNA DIFESA DURA.

OGNUNO DEI CINQUE TITOLARI, A PARTE RUKAWA, HA 3 FALLI.

WAAAAAAH

ENTRARE IN UNA PARTITA COSÌ IMPORTANTE...

SH

H

B

WAAAAAAH

...

FATE UN CANESTRO!

CORAGGIO, RECUPERIAMO!

DOVRÒ PRENDERE IL SUO POSTO?

TU-TUM

TU-TUM

RYOTA...

WAAAAH

PIAN PIANO IL RYONAN STA INTRAVEDENDO LA POSSIBILITÀ DI RIBALTARE IL RISULTATO!

SE NON STANNO ATTENTI, IL PROBLEMA DEI FALLI POTREBBE RIVELARSI FATALE!

WAAH

WAAH

GLOOOM

...

CHE/ GUAIO ...!

LA PANCHINA DELLO SHOHOKU È DEBOLE...

WAAH

WAAH

SE ENTRASSERO DELLE RISERVE, IL LIVELLO CROLLEREBBE DI NETTO...

WAAH

SMILE

ニヤリ

...È LA MANCANZA DI RISERVE VALIDE!

IL SECONDO ELEMENTO D'INSTABILITÀ...

TA-DAN

LA SQUADRA SI È RIPRESA, COACH!

POSSIAMO FARCELA!

UHM... UHM...

MUMBLE

MUMBLE

MUMBLE

UH UH! STAI DICENDO ASSURDITÀ, MOICHI! CALMATI!

SCENEGGIATORE: MOICHI TAOKA, PROTAGONISTA: AKIRA SENDO!

MUMBLE

MUMBLE MUMBLE

UH UH... SI STA SVOLGENDO TUTTO SECONDO IL COPIONE CHE AVEVO SCRITTO NELLA MIA MENTE!

...L'UNICO GIOCATORE A CUI POSSO AFFIDARMI IN UNA SITUAZIONE COSÌ DECISIVA E CHE PUÒ CAMBIARE L'ANDAMENTO DELLA PARTITA, È SENDO.

IN QUANTO ALLENATORE...

NON SOTTOVA-LUTARE SENDO, RUKAWA!!

SBAM

!!

E L'AVER CONDOTTO SENDO FIN QUI È STATO UN CAPOLA-VORO REA-LIZZATO DAL SOTTOSCRIT-TO MOICHI TAOKA!

JUMP

SHOHOKU

11

ECCO RUKA-WAAA!

GRAB

MALE-
DETTO!

IDIOTA!
IMBECILLE!
STUPIDO
SUICIDA!!

!!

NON
FARE
MOSSE
AZZAR-
DATE,
RUKA-
WA!!

SHOHOKU
4

JUMP

SHOHOKU
11

?!

CHE
PIVEL-
LO!

DASH

SHOHOKU

11

COSA ?!

AH!

SBRAM

SHOHOKU

11

!!

SHOHOKU

11

陵南

4

6

HOKU
11
陵南
4
4

SBRAM

SHOHOKU

11

!!

CHEESE?!

TUMP

HA...

HA SEGNA-TOOO!!

KU

KU

KU

Shohoku
Ryonan
WOOOOOOOOH
7
11
OOOOH
HO AL-
LUNGATO DI
NUOVO LE
DISTANZE.
ANF!
ANF!
ANF!
SHOHOKU
INTERES-
SANTE!
ANF!
ANF!

ANF!

SENDO HA INTENZIONE DI TORNARE AL PASSATO, EH?

ANF!

SÌ!

WAAH

WAAH

KOSHINO, FA' GIRARE LA PALLA!

WAAH

DIFESA!

WOOOOOH

DIFESA!

DIFESA!

ARRIVATO AL SECONDO ANNO, DOPO AVER IMPARATO IL PIACERE DEI PASSAGGI, IL SUO STILE DI GIOCO È CAMBIATO UN PO'...

ANF!

...MA, QUANDO ERA AL PRIMO ANNO, ERA UN VERO E PROPRIO ACCHIAPPAPUNTI!

ANF!

ANF!

NON POSSIAMO LASCIARCI RIMONTARE! VINCEREMO!!

ARRIVATI A QUESTO PUNTO, DOBBIAMO ASSOLUTAMENTE STACCARLI UNA VOLTA PER TUTTE!

TENETE DURO!

FATE ATTENZIONE AI FALLI!

CORAGGIO, RESTANO 3 MINUTI E MEZZO!

ANF!

ANF!

WAAAAAAH

TE LO RICORDI, VERO, AKAGI?

ANF!

HOHOK

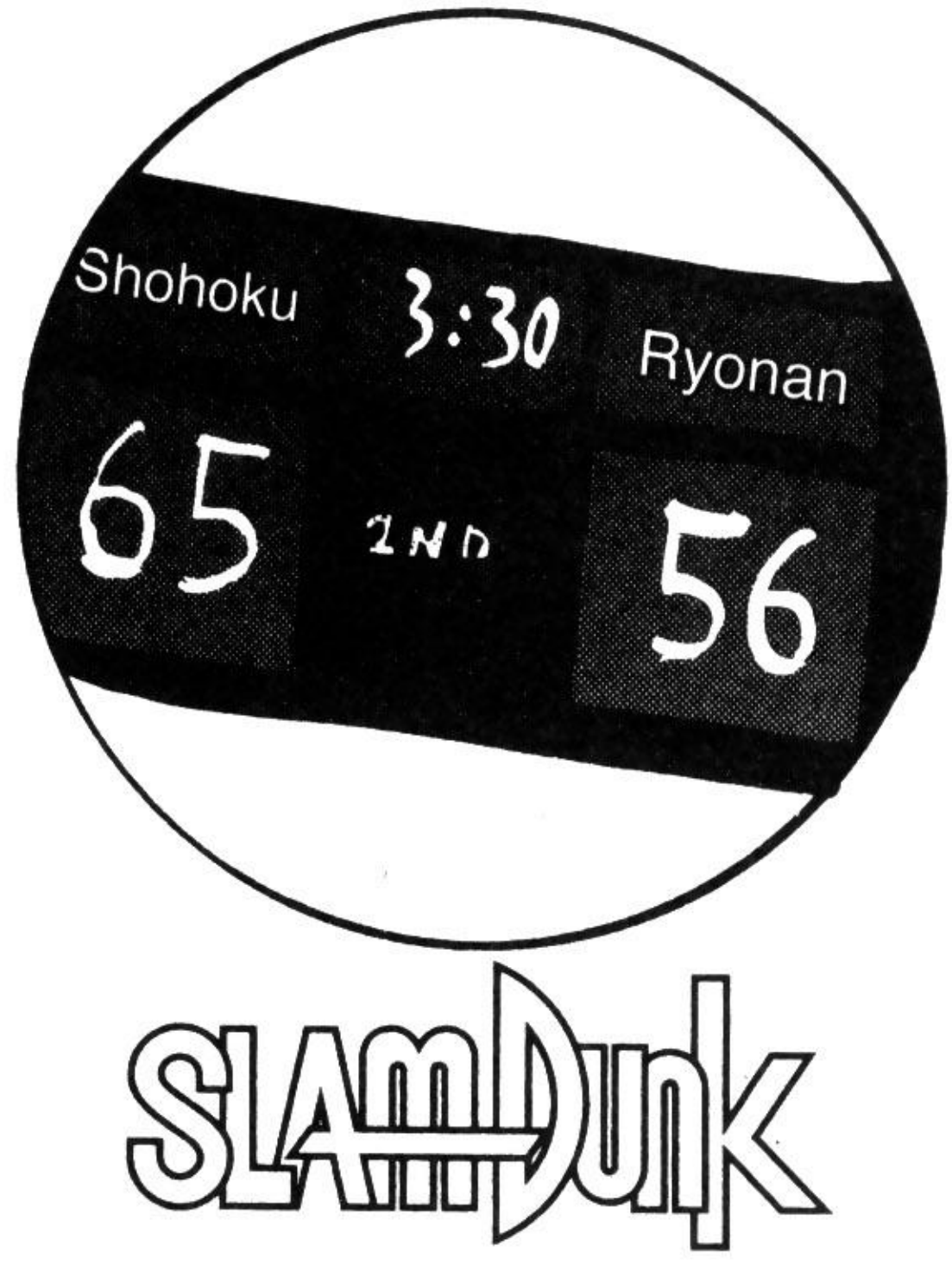
OOH!!

RICORDI CHE LUI DA SOLO VI HA SEGNATO 47 PUNTI, NO?!

HOHOK

11

DASH



SLAM DUNK

BISH

UN FADE-AWAY!

!!

SENDO ON FIRE

QUESTO È IL DECIMO PUNTO CONSECUTIVO!

WOOOOH

WOW! DI NUOVO SENDO!!

Ohoku

Ryonan

65

58

SENDO!

SENDO!

UOOOOOH!!

WAAH

!!!

IN QUESTO MOMENTO SENDO È UNO SCORER BEN PIÙ SPAVENTOSO ANCHE DI UOZUMI E FUKUDA!

ANF

ANF

ANF

UGH... SENDO, CHE FINORA SI ERA CONCENTRATO SUGLI ASSIST, ADESSO VIENE AVANTI A SEGNARE PUNTI!

...SENDO?

È LA TUA OSSESSIONE PER LA VITTORIA...

GRRRR

NON STAI TRASCURANDO TROPPO LA DIFESA?!

EEH?!

EHI, RUKAWA, MALEDETTO! PIANTALA CON QUEI CANESTRI PLATEALI SOLO PER METTERTI IN MOSTRA!!

FLAP

110

7

11

#178

SENDO ON FIRE

FLAP

7

11

#178

SENDO ON FIRE

QUESTO È IL DECIMO PUNTO CONSECUTIVO!

WOOOOH

WOW! DI NUOVO SENDO!!

Shohoku

Ryonan

SENDO!

SENDO!

4

IN QUESTO MOMENTO SENDO È UNO SCORER BEN PIÙ SPAVENTOSO ANCHE DI UOZUMI E FUKUDA!

ANF

ANF

ANF

UGH... SENDO, CHE FINORA SI ERA CONCENTRATO SUGLI ASSIST, ADESSO VIENE AVANTI A SEGNARE PUNTI!

...SENDO?

È LA TUA OSSESSIONE PER LA VITTORIA...

GRRRR

NON STAI TRASCURANDO TROPPO LA DIFESA?!

EEH?!

EHI, RUKAWA, MALEDETTO! PIANTALA CON QUEI CANESTRI PLATEALI SOLO PER METTERTI IN MOSTRA!!

UOOOO

ORA TOCCA A ME SEGNA-RE!

メラ WAMP

メラ WAMP

メラ WAMP

EHI, TU!!

AH!

ポロ STUMP

LEVA-TI DI MEZ-ZO!

DEVO FARE QUAL-COSA...

ANF!

ANF!

ANF!

TSK! SE LASCIA-MO A LUI LA MARCATURA DI SENDO, VERREMO RAGGIUN-TI!

ボ

ウ"

GWOOOH

QUI CI VUOLE IL GE-NIO!

ANF!

ANF!

DEVO AMMET-TERE CHE, CON LUI, L'UNO CONTRO UNO È DAVVERO DIVERTENTE!

ANF!

メラ WAMP

メラ WAMP

...

...ED È UNO DEI PIÙ ABILI REALIZZATORI DI TUTTA LA PREFETTURA...

È DIVERTENTE PERCHÉ LUI HA UNA GRANDE AMBIZIONE E UNA TENACE FORZA DI VOLONTÀ...

...E POI PERCHÉ, ALLA FINE, SONO IO AD AVERE LA MEGLIO!

MI DIVERTO PROPRIO PERCHÉ VINCO!

WAAH

COMPLETAMENTE...

TRASCINATI DA SENDO, I GIOCATORI DEL RYONAN SI SONO RIVITALIZZATI!

WAAH

METTIAMO DENTRO QUESTA PALLA!

WAAAAAAH

ANDATE IN DIFESA!

GNICK

SKREK

SÌ!

SCRII

TAP

SCRII

SCRII

ANF!
ANF!
GNICK
ANF!
OK!
ANF!
ANDA-TE!
ANF!
È DAL LATO OPPO-STO!
ANF!
SKREK
ANF!
GNICK
ANF!
ANF!
CI PENSO IO ALLA PALLA!
SKREK
PERCHÉ IL RYONAN È UNA SQUA-DRA PIÙ ABILE IN DIFESA RI-SPETTO ALLO SHOHOKU!
WAAAAAAH
È VE-RO.
ANCHE SE IN RITARDO, È TORNATO IL SOLITO FORTISSIMO RYONAN, EH?
PERÒ, NON È ANCORA TROPPO TARDI.
BUZZ

TO TO TO TO!!

VIOLAZIONE DEI 30 SECONDI!

WAAAAAAH

FIFIFIIIH

SHOHOKU

UH?!

AAH!

FATEVI SENTIRE, SCATENATEVI!

RYONAN

BENE!

MERDA!!

SHOHOKU

OTTIMO LAVORO, RAGAZZI!

EVVAIIII!!

NON SEI RIUSCITO A SFIORARE PALLA, EH?

TSK.

FANTASTICA DIFESA!!

UOOOOOH

PAPAPPAHPAHPAPAPAAAH

YOH! YOH!

FORZA, YOH!

勇猛敢

BRAVO, HIKOICHI!

UOOOOOOOH

YOH! YOH! FORZA, YOH!

TRAN-QUILLI! DIFEN-DETE!

SERRA-TEVI IN DIFESA!

TSK!

ANF!

SHOHOKU 10

ANF!

Shohoku 65 Ryonan 58

ATTAC-CATE!

ATTAC-CATE!

WAAAAAAAH

YOO...

OOH... I TIFOSI DEL-LA CURVA DEL RYONAN STANNO UR-LANDO COME MATTI!

ALL'AT-TACCO!

PAPAPPAHPAHPAPAPAAAH

...HOO!

YOO...

...HOO!

ATTACCO!

DUM

DUM

DUM

DUM

ATTACCO!

ATTACCO!

敢子里ン

...HOO!

YOO...

...HOO!

YOO...

ATTACCO!

COS'È TUTTO QUESTO BACCANO?!

SMETTETELA DI URLARE!!

OOOOOOOOOH

I BIANCHI HANNO ANCORA LA POSSIBILITÀ DI RIMONTARE?

EHI, SENTI, KAZUHITO!

...

NON CI FACCIO CASO!!

ATTACCO!

NON FARCI CASO, SAKURAGI!

ATTACCO!

Shohoku 2:43 Ryonan

65 2ND 68

1 2 3 4

PER UN MOMENTO IL LORO SVANTAGGIO È ARRIVATO ADDIRITTURA A 15 PUNTI...

NON SO, È DURA...

RATTLE RATTLE

...

BLA

BLA

...SENDO.

IL NUMERO 7...

QUELLO CON I CAPELLI A SPAZZOLA...

BLA

PERÒ, MAGARI, QUEL #7 POTREBBE COMPIERE UN MIRACOLO!

COSA?!

SEI FANTASTICOOOO!!

NUMERO 7!

!

WAAH

GRAB

陵南

UNA TRIPLA?!

!!

FIUN

13

4

勇猛果敢
陵南高等学校バスケットボール部

FIUN

勇猛果敢

陵南高等学校バスケットボール部

UNA TRIPLA?!

!!

13

FLAPP

COSA?!

ERA UNA TRIPLA!!

È ENTRATA!

JAAAAH!

UOOOOOOOOH

IL #7!

VAI, PORCOSPINO!!

SENDO!

Ryonan

Shohoku

65

2:30

80

SOLO 4 PUNTI!

FINALMENTE SONO ARRIVATI A SOLI 4 PUNTI DI DISTACCO!!

OOOOOOH

BUZZ

TIME-OUT RICHIE- STO DALLO SHOHOKU!

ANF!

ANF!

ANF!

...!!

ANF!

ANF!

!

SENDO!

SENDO!

...

WAAAAAH

SENDO!

SENDO!

SENDO!

SENDO!

WAAAAAAAH

...

SENDO!

SENDO!

SEMBRA CHE TUTTI GLI SPETTATORI NEL PALAZZETTO SIANO DIVENTATI TIFOSI DEL RYONAN... ANZI, DI SENDO!

MA CHE STA SUCCEDENDO?!

HANNO INIZIATO A SPERARE IN UN RIBALTAMENTO DEL RISULTATO IN EXTREMIS!

SPERANO NEL MIRACOLO ...

TSK!

WAAAAAAAH

C'ERA DA IMMAGINARLO... VUOI METTERCI I BASTONI TRA LE RUOTE FINO ALL'ULTIMO, VERO, SENDO?

LE SUE REALI CAPACITÀ NON CONOSCONO LIMITI!

ANF!

ANF!

ANF!

SENDO...

...

FIUN

ORMAI RESTA SOLO POCO TEMPO!

WAAAH

NON BADATECI!

INFATTI! NON CI LASCEREMO RIMONTARE!

WAAAAAAH

COME FACCIAMO CON SEN-DO?

CO-ME FAC-CIA-MO?

CO-ME FAC-CIA-MO?

COME FAC-CIA-MO?

TU NON PUOI FAR-CELA!

LO FER-MERÒ IO.

WAAAAH

ORA QUELLO IN AGITAZIONE È LO SHOHOKU CHE SI TROVA IN VANTAGGIO!

GUARDATE! LA SITUA-ZIONE SI È CAPOVOLTA!

SMILE

OKAY, AVETE PRESO IL TIME-OUT, MA AVETE QUAL-CHE CONTRO-MISURA?

...È L'ASSENZA DEL PROFESSOR ANZAI!

IL PIÙ GRANDE ELEMENTO DI INSTABILITÀ DELLO SHOHOKU...

WAAH

COME FACCIAMO?

WAAH

COME FACCIAMO?

WAAH

COME FACCIAMO?

WAAH

ALL'ORIZZONTE INIZIA A VEDERSI IL CAMPIONATO NAZIONALE!

WAAH

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

WAAH

SLAM DUNK

Il crollo dello Shohoku

FIIIH

UGH!

È GIÀ FINITO?!

COME FACCIAMO?!

WAAH

WAAH

WAAH

50 SECONDI!

WAAAAAAAH

ANF!

ANF!

ANF!

ANDIAMO!

陵南

7

SÌ!

L'UNICO DI LORO CHE FA PAURA È SENDO!

ANF!

ANF!

COMUNQUE, ASCOLTATEMI, RAGAZZI...

...
AH!
FIX
ALLA FINE NON HANNO PENSATO A NESSUNA TATTICA CONCRETA...
RYO-NAN!
RYO-NAN!
WAAAAH
T...
SIAMO ARRIVATI FINO A QUESTO PUNTO, ORA È SOLO QUESTIONE DI CARATTERE!
うおー
UOOH!
TIRATE FUORI GLI ATTRIBUTI!
NON POTETE PERDERE!!
SÌ !!
SHOHOKU
10
7
#179
Il crollo dello Shohoku
WAAAAAAAH
SHOHOKU
4
METTE-TECELA TUTTA!
NON CEDEREMO IL NOSTRO POSTO AL RYONAN!
VINCERE-MO A OGNI COSTO!!

WAAAAAAAH

SHOHOKU

4

METTE-TECELA TUTTA!

NON CEDEREMO IL NOSTRO POSTO AL RYONAN!

VINCEREMO A OGNI COSTO!!

ALLA FINE NON HANNO PENSATO A NESSUNA TATTICA CONCRE-TA...

FIX

しーん

AH!

...

RYO-NAN!

RYO-NAN!

WAAAAH

T...

SIAMO ARRIVATI FINO A QUESTO PUNTO, ORA È SOLO QUESTIONE DI CARAT-TERE!

うおーっ

UOOH!

TIRATE FUORI GLI ATTRI-BUTI!

NON POTETE PERDE-RE!!

SÌ !!

SHOHOKU

10

#179 Il crollo dello Shohoku

UH?!

SKREK

LINA ZONE PRESS!

WAAAAH

TAP

!!

AAH!

DIFESA!

DIFESA!

OOOOH

DUM

DUM

DUM

男猛

...HA DECISO DI TENTARE IL TUTTO PER TUTTO IN QUESTO MOMENTO DECISIVO!

IL COACH TAOKA...

WOOOOOH

WAAH

WAAH

DOVETE DARE IL MASSIMO!

MA QUESTA È L'ULTIMA PARTITA, LA SFIDA FINALE!

WAAH

WAAH

WAAH

SO CHE È DURA!

勇

SISSIGNORE!

CORRETE FINO ALLA FINE CON TUTTE LE VOSTRE FORZE!

TSK! QUESTO MALE-DETTO!

UOOOH!

2ND

Ryonan

PUSH

!!

ATTENTO AI FALLI, NE HAI GIÀ 4!

NON FOR-ZARE TROP-PO!

MIYAGI, NON TENERE TROPPO LA PAL-LA!

WOOH

FALLA GIRA-RE COI PAS-SAGGI!

BRAVI, BENE!

STATEGLI ADDOS-SO!

WOOOOH

ANF!

SHOH

DEVO AN-DARE IO...

!!

UGH!

SEGUITECI SU @WICKED MANGA

WAAH

QUANDO TUTTO VA BENE, NON CE NE RENDIAMO MOLTO CONTO...

WAAH

...MA, QUANDO SIAMO MESSI DI FRONTE A UNA DIFFICOLTÀ, LA PERCEPIAMO RADDOPPIATA O TRIPLICATA.

MITSUI ...!

...

ANF!

ANF!

TUMP

ANF!

ANF!

ANF!

ANF!

PARLO DELLA STANCHEZZA.

COME PENSAVO, IN ASSENZA DEL LORO COACH, NON RIESCONO A REAGIRE CON PRONTEZZA ALLE SITUAZIONI MAN MANO CHE CAMBIANO!

ATTENTI, RESTANO 10 SECONDI!

DEVO ESSERE IO...

IN ASSENZA DEL PROFESSOR ANZAI, DEVO ESSERE IO A GUIDARE GLI ALTRI!

...IO...

GRAB

SKREK

RYO-CHIN!

!!

SWUSH

UOOOH!

HUKI 4

ME 5

!!

PREN-DILA!!

GORI!

SHOHOKU

SHOHOKU
4
13
4
SHOHOKU
SBAM
!!
CHE
?!
GASP
GRASP
WAAAAAH
BENE!

WAAAAAAH

ANF

...

ANF

GRAN-
DEEE!

MA ERA
UN TIRO
QUELLO
DI POCO
FA?!

ANF

MERDA,
MERDA,
MERDA!!

GORI!!

BAM

WAAAAAAAH

ANF

ANF

...

BRAVO,
SAKURAGI!
GRAZIEEE!

TA-DAN

ECCO IL
QUARTO
ELEMENTO
DI INSTABI-
LITÀ DELLO
SHOHOKU...

QUEL
PRINCI-
PIANTE
DI SA-
KURAGI!

...PER LO SHOHOKU EQUIVARRÀ AD AVERE UNA BOMBA TRA LE MANI!

ANF

ANF

ANF

WAAH

IN QUESTA SITUAZIONE, D'ORA IN AVANTI, NEPPURE UNO SBAGLIO POTRÀ ESSERE PERDONATO.

WAAH

FINCHÉ IN CAMPO CI SARÀ UN PRINCIPIANTE COME SAKURAGI...

WAAH

NON DEVO ABBATTERMI!

ANF!

ANF!

ANF!

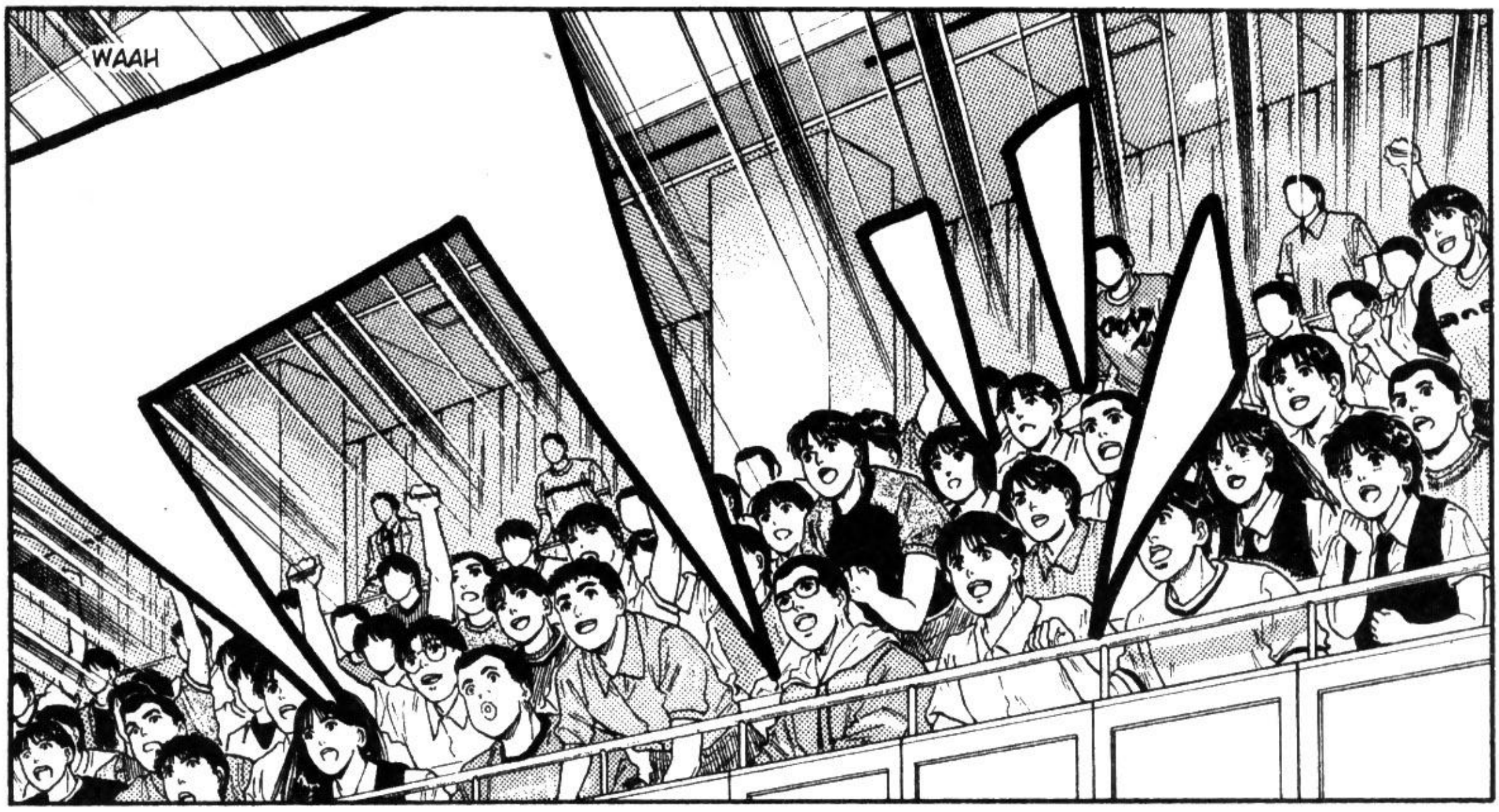
MI PERDA!

WAAH

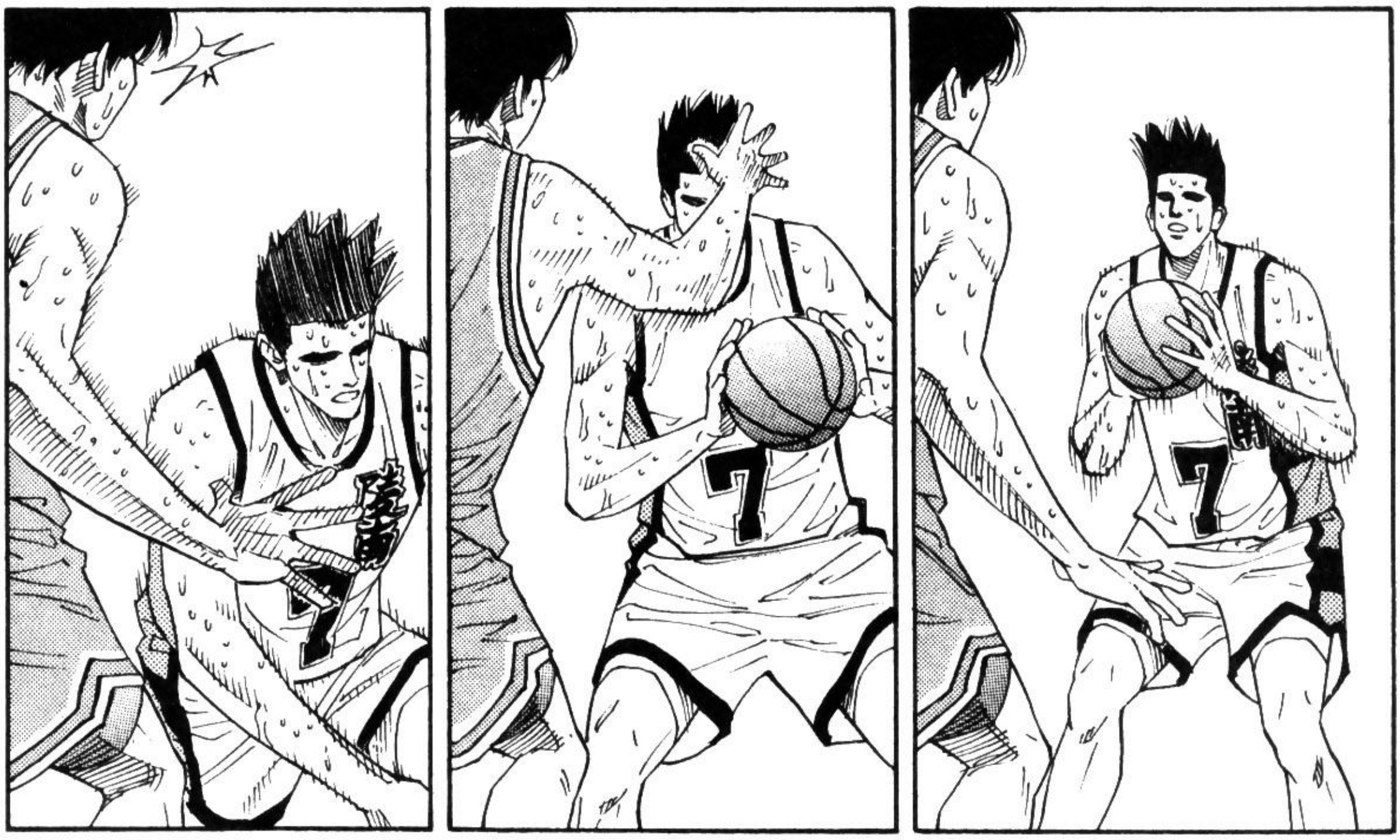
WAAH

WAAH

SAKURAGI...!


WAAH

7


7
7

SI È SMARCA-TOOO!!

DASH

KYAAAH!

JUMP

DEVO ESSERE IO...

VA' IN AIUTO, MITSUI!

STUMP

DOSKOKU

AAAH!

JUMP

NON VI LASCEREMO VINCERE!!

SHOHOH..

!!

BRAVO, AKAGI!

UGH...

FIIIH

FLAP

Shohoku
2 18
Ryonan
65
2ND
63
4
4
11

WAAAAAAAH

ANF!

ANF!

ANF!

CON QUESTO, ANCHE AKAGI È ARRIVATO AL QUARTO FALLO!

ENTRAMBI I CAPITANI SONO A QUOTA 4 E NON POSSONO PIÙ PERMETTERSI DI COMPIERE PASSI FALSI!!

ANF

ANF

ANF

!!

EPPURE NON È BASTATO PER RIUSCIRE A FERMARLO?!

QUELLO DI POCO FA ERA CHIARAMENTE UN FALLO CALCOLATO...

?!

AH!

TEMPO!

PIPIPIIIIH

MICCHI?!

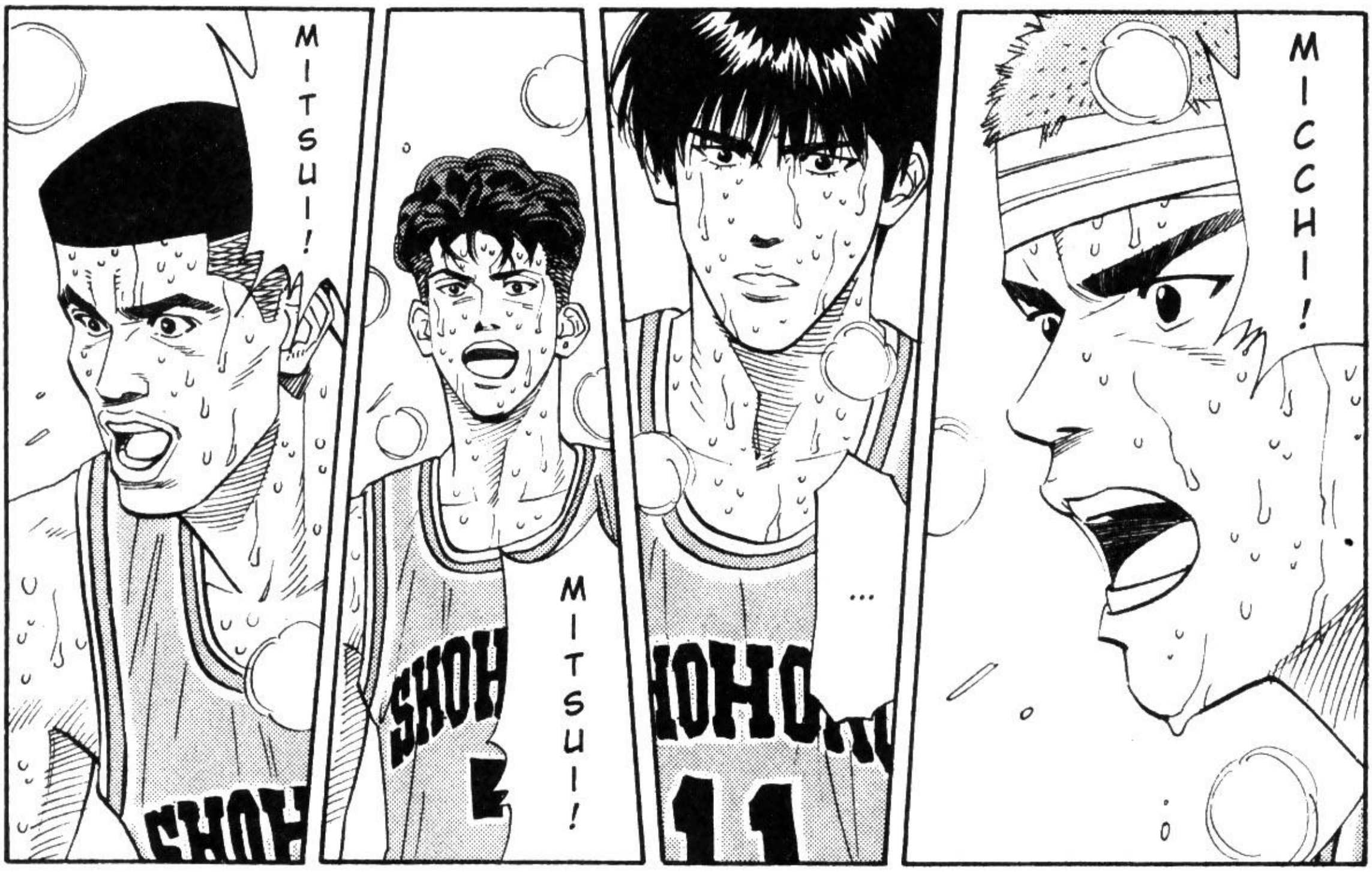
BLA

BLA

BLA

SLAMDUNK

Il rammarico di Mitsui



...!!

WAAAAAAH

#180

Il rammarico di Mitsui

DUM
DUM
ガン
ガン
ガン
ガン
DUM
VAI, VAI, RYONAN! PRESSA, PRESSA, RYONAN!
...
DUM
DUM
VAI, VAI, RYONAN! PRESSA, PRESSA, RYONAN!
DUM
DUM
E POI, QUANDO È CADUTO A TERRA, SI È SPACCATO IL LABBRO.
A QUANTO PARE, NON SI È IDRATATO A SUFFICIENZA.
HOKU
HIGH SCHOOL
DEVE AVER AVUTO UNA CARENZA DI OSSIGENO AL CERVELLO...
...
WAAH
WAAH
WAAH
NON C'È NIENTE DA FARE ...
...PER QUESTA PARTITA, ORMAI...
SE SI RIPOSA UN PO' E ASSUME LIQUIDI, CREDO CHE SI RIPRENDERÀ, MA...

UFF...

POCARI SWEAT

AH...

VADO A COM-PRARLO!

NON CE N'È PIÙ, DI POKARI...?

DANNA-ZIONE!

NON HO FORZE...

GRIP

RUSH

IN FONDO, È COME SE STESSI VIVENDO DI RENDITA CON CIÒ CHE HO ACCUMULATO IN QUEGLI ANNI.

È OVVIO CHE NON MI SONO RAFFORZATO FISICAMENTE RISPETTO AI TEMPI DELLE MEDIE.

14

...

SHOHOKU

VINCEREMO DI SICURO...

...SENPAI!!

OH!

...

14

ARRIVO SUBITO ANCH'IO.

THANK YOU!

ORA PUOI ANDARE. IL TIMEOUT STARÀ PER FINIRE.

VA BENE.

SWIP
カチ
ポカリ
SWIP カ
ポカリ
...
...
...
ASK!
ANF
ANF
ANF
GRIP カ"
PSSH

PERCHÉ HO SPRECATO TANTO TEMPO...?!

14

MERDA...

WAAAAAH

ALLA FINE SONO ARRIVATI A UN SOLO PUNTO DI SVANTAGGIO!!

WOOOOOOOH

FINALMENTE!!

Shoho

Ryonan

65

2:16

2ND

64

UGGGH!

SBAM

HANAMICHI, DAMMELA SUBITO!

OOOOOOH

RYONAN!

RYONAN!

RYONAN!

RYONAN!

RYONAN!

UN SOLO PUNTOOO!

4

ECCOCI! DAI, DAI, CHE ORMAI CI SIAMO!

YEEAAH!

FLAP

AH!

HA MESSO A SEGNO IL TIRO LIBERO!

WAAAAH

SENDO VA A TUTTO GAS!!

AAAH!

EVVAIII!

陵南

7

UN SOLO PUN-TOOO!

FLAP

TIRO!

AH!

EVVAIII!

HA MESSO A SEGNO IL TIRO LIBE-RO!

WAAAAH

SENDO VA A TUTTO GAS!!

AAAH!

ECCOCI! DAI, DAI, CHE OR-MAI CI SIAMO!

YEEAAH!

ウオオオ

陵南

7

ALLA FINE SONO ARRIVATI A UN SOLO PUNTO DI SVANTAGGIO!!

WOOOOOOOH

FINALMENTE!!

Shoho

Ryonan

2ND

64

UGGGH!

SBAM

SHOHOKU

10

4

RYONAN!

OOOOOOH

RYONAN!

RYONAN!

RYONAN!

RYONAN!

HANAMICHI, DAMMELA SUBITO!

AAAH!

DAN

RYONAN 7

5 陵

6 南

WOOOOOH

DI NUOVO UNA ZONE PRESS!

IL RYONAN È AGGRESSIVO IN DIFESA QUASI QUANTO IN ATTACCO!

PERCHÉ SI SONO MESSI TUTTI A TIFARE PER IL RYONAN?!

GRUNT

UFFA, BASTA !!

AH ...

SI VEDE CHE IL RYONAN È PARECCHIO BEN ALLENATO!

RIUSCIRE A MUOVERSI TANTO IN QUESTA FASE CRITICA...

OOOOOH

SENDO!

VAI, RYONAN!

RIBALTATE IL RISULTATO!

RYONAN!

RYONAN!

HANA-MICHIII!

U-OOOH!

FORZA, SHOHOKU!

WAAAAAAAH

RYONAN!

RYONAN!

CHE DIAMINE STAI COM-BINANDO, AKAGI?!

AH!

!!

!!

* SHOHOKU
** VITTORIA - PREFETTURA DI KANAGAWA - ANNO XX - SCUOLA SUPERIORE

EH ?!

E TU VORRESTI VINCERE IL CAMPIONATO NAZIONALE?!

優勝 平成年度 第 回 高等学校 ..

CREDI DI POTER DIVENTARE IL NUMERO UNO DEL GIAPPONE SE SEI IN DIFFICOLTÀ PER COSÌ POCO?!

湘北

L'UOMO DEL JUDO!!

UGH!

OHOKU 10

AOTA ?!

TAC-CHAN!!

BLA

CHI DIAVOLO È?

CHIS-SÀ?

CHI È QUELLO CON LA DIVISA DA JUDO?

TA-DAN

湘北

GIUSTO! DEVO ARRIVARE AL CAMPIONATO NAZIONALE!

QUEL PAZZO...

SHOHOKU

WAAAAAH

!!

LA PALLA È PASSA-TA!

GRAB

SHOHOKU

BENE!

JUMP

SHOHOKU

5

KOGU-RE!!

WAAH

NON PUÒ ESSE-RE!!

UOAAH!

SDUM

!!

AVANTI COL CON-TROPIEDE!

TAP

TAP

TAP

BELLA STOP-PATA, UOZUMI!

WAAAAAAH

FERMALO, RUKAWA! NON LA-SCIARLO SEGNARE!!

QUESTO È IL MOMENTO DECISIVO DELLA SFIDA.

陵南 7

SE ADESSO RIESCO A FERMARLO, SMORZERÒ IL LORO IMPETO!

DUM

...

...

BENE!!

FIUN

27

4

13

VIN-
CERÀ
IL
RYO-
NAN.

SENDO
HA MILLE
RISORSE!

GRAB

!!

ECCO-
LO!

CHE ?!

SAKU-RAGI!

FER-MO LÀ, FUKU-SUKE!!

MOCHIDA

13

SHOHOKU

10

26

SHOHOKU

11

7

UNICOP

SHOHOKU
10
28
SHOHOKU
11
7
UNICOL

CHE ?!

SAKU-RAGI!

FER-MO LÀ, FUKU-SUKE!!

* IN GIAPPONESE LA FRASE RICHIAMA IL TIPICO MOTTO DEL VENDICATIVO MATARO URAMI, PROTAGONISTA DI *MATARO GA KURU!* (LETT. "ARRIVA MATARO!"), MANGA DI FUJIKO FUJIO A .N.D.T.

È INUTILE, NON POSSO FARCELA!

FERMO LÀ, FUKUSUKE!

UH?!

FIUN

COSA?!

#181
Il principiante Sakuragi

WAAH
EHI?!
WOOOOH
EVVAI!!!!
GRANDE, GORI!!
MITSUI!
RECUPERATE LA PALLA, PRESTO!
SHOHOKU
14
DOVETE DIFENDERE QUELL'UNICO PUNTO DI VANTAGGIO A QUALUNQUE COSTO!
Ryonan
!!
4
MACCHÉ LIBERO! HU-HUUU!
STUMP
GRAB
KOSHINO, SEI LIBERO! TIRA!
DOVE CREDI DI ANDARE?!
JUMP
...

KOSHI-
NO, SEI
LIBERO!
TIRA!

GRAB

MACCHÉ
LIBERO!
HU-HUUU!

DOVE
CREDI DI
ANDA-
RE?!

STUUMP

JUMP

...

WAAH

EHI?!

WOOOOH

GRANDE, GORI!!

E V V A I - - - !!!

MITSUI!

RECUPE-RATE LA PALLA, PRESTO!

!!

DOVETE DIFENDERE QUELL'UNI-CO PUNTO DI VANTAGGIO A QUALUNQUE COSTO!

!!

SEN-DO!

WAAH

GRAB

SHOHOKU

OOOH!

CALMI! METTIAMO DENTRO QUESTA PALLA!

ANF!

TSK ...!

ANF!

ANF!

OK!

PASSA!

UN ALTRO CANE-STRO!

!!

!!

?!

COSA ?!

SAKU-RAGI!

Shohoku

GRAB

?!

COSA ?!

GRAB

Shohoku

SHOHOKU

4

10

陵南

13

!!

SAKU-
RAGI!

DA DOV'È SBUCATO?!

CHE COSA CI FA LÌ SAKURAGI?!

ボヨヨン

FIFIFIIIH

UGGGH!!

ボヨヨン

SBAM

AAAH!

65:

* NEL CASO IN CUI DUE GIOCATORI DI SQUADRE DIVERSE AFFERRINO CONTEMPORANEAMENTE LA PALLA, CON UNA O ENTRAMBE LE MANI, E NON SIA PIÙ POSSIBILE STABILIRE DI CHI SIA IL POSSESSO, SI RIPARTE DAL SALTO A DUE NEL CERCHIO PIÙ VICINO.

FIFIFIIIH

PALLA TRATTE-NUTA*!

UH ?!

EVVAIIII!!

SHOHOKU 10

ANF!

ANF!

MAN-NAG-GIA!

WAAAAAH

ORA CHE L'A-VEVO PRESA IO...!

SHOHOKU 10

hoku 1 3 Ryonan

PRI-MA HA STOP-PATO FUKU...

BLA

BLA

...E POI LA SUA DIFESA DI POCO FA HA FERMATO SENDO...

SAKURAGI È SPA-VENTO-SO...!

BLA

BLA

BLA

...

TUTTI QUELLI CHE ERA-NO IN CAMPO, TRANNE...

EPPURE AVEVA COLTO TUTTI DI SORPRESA, IN-CLUSO KOSHI-NO CHE STAVA CERCANDO DI RICEVERE IL PASSAGGIO...

IN-CRE-DIBI-LE!

QUEL GE-NIO AVEVA INTUITO LA MOSSA DI SENDO?!

ANF!

ANF!

...

ANF!

ANF!

ANF!

EH, BE'! SONO UN GE-NIO!

ACCI-DENTI A TE...

SHOHOKU

10

陵南

4

7

E IL COMPORTAMENTO TIPICO DEI PRINCIPIANTI.

LUI SI DIRIGE ISTINTIVAMENTE DOVE C'È LA PALLA...

NON AGISCE DOPO AVER RIFLETTUTO.

POCO FA HA LASCIATO PERDERE FUKUDA, CHE AVREBBE DOVUTO MARCARE, E HA SEMPLICEMENTE INSEGUITO LA PALLA.

NON SI TRATTA DI INTUITO NÉ DI SESTO SENSO... È STATA UNA PURA COINCIDENZA.

NO, NON È COSÌ.

TANTO, È SOLO UN NOVELLINO!

NON AGITATEVI.

ANF!

NON LASCIATE IN NESSUN MODO CHE PRENDANO LA PALLA!

ANF!

AVETE CAPITO?!

ANF!

MITSUI!

DIFENDETE IL PUNTO DI VANTAGGIO!

MANCANO MENO DI 2 MINUTI!

WOW! HA SALTATO PARECCHIO PIÙ IN ALTO DI SENDO!

UHUU

UH!

ANF!

IDIOTA! DEVI SAL-TARE COL TEMPISMO GIUSTO!!

ANF!

JUMP

LO SO, MICCHI!!

SHOHOKU

10

7

!!

JUMP

AAAH!

COME PREVEDIBILE, SENDO L'HA CAPITO...

ANF!

ANF!

ANF!

FORZA, ORA SEGNIAMO UN CANESTRO!

GRAB

UOOH!

NON POSSIAMO PERDERE !!

BENE! NON CI ARRENDIAMO!

IDIOTAAA!!

CHI SEGNERÀ IL PROSSIMO CANESTRO ANDRÀ AL CAMPIONATO NAZIONALE.

QUESTO È IL MOMENTO DECISIVO!

ASCOLTATEMI: DOVETE DIFENDERE A COSTO DELLA VITA!!

SÌ!!

NON VOGLIO AVERE RIMPIANTI!

E LA DIFESA DELLO SHOHOKU SEMBRAVA CONFERMARLO.

LA COSA PIÙ IMPORTANTE IN DIFESA...

...NON È LA TECNICA, MA LA DETERMINAZIONE.

SEGUITECI SU @WICKED MANGA

NEL MOMENTO IN CUI ERA COMINCIATO IL CONTO ALLA ROVESCIA PER LO SCADERE DEI 30 SECONDI...

3!

4!

5!

A QUEL PUNTO, IL TIFO NON ERA PIÙ UN CORO ALL'UNISONO PER IL SOLO RYONAN.

BISH

L'O

...SENDO RIUSCÌ A FAR ARRIVARE LA PALLA A UOZUMI COL MIGLIOR PASSAGGIO DI QUELLA PARTITA.

GRAB

ANCHE TU HAI 4 FALLI E HAI PAURA DI COMMETTERNE UN ALTRO, NO?!

GRUNT

È FATTA!!

JUMP

CHE COSA CI FA LÌ SAKU-RAGI?!

NGH!

SHUHOKU

4

CHE...

SDUM

VINCE-
REMO
NOI!!

SHOHOKU

10

SHOHOKU

14

#182

Il principiante Sakuragi [2]

SHOHOKU

74

SHONEN

#182

Il principiante Sakuragi [2]

WAAH

UOOOOOH!!

EVVIVA! CE L'HA FATTA!!

GRAB

SAKU-RAGI HA STOPPATO UOZUMI!!

SHOHOKU 10

EVVAI!

COME HA FATTO SAKURAGI A SBUCARE DA LÀ DIETRO?!

UOOOOOH

COM'È POSSIBILE?!

11

AH AH AH! VECCHIACCIO, A QUANTO PARE, NON AVETE ANCORA COMPRESO...

DASH

SHOOTO

...QUANTO SIA TEMIBILE IL FENOMENALE SAKURAGI!!

CHIARO, RYONAN?!

E COMUNQUE, QUANDO L'AVRETE CAPITO, SARÀ ORMAI TROPPO TARDI!

OHI OHI ...

TA-DAN

ANF!

ANF!

...

ANF!

ANF!

MERDA!

ANF!

ANF!

ANF!

NON MONTARTI LA TESTA, MOCCIOSO!

WAAH

EPPURE SENDO AVEVA FATTO UN PASSAGGIO PERFETTO...

NON SO QUANTO SIA VERAMENTE TEMIBILE IL "FENOMENALE SAKURAGI", MA LA STOPPATA DI POCO FA ERA GRANDIOSA!

WAAH

WAAH

MACCHÉ FENOMENO!

WAAH

WAAH

VIVA IL RE DEI SEMPLICIOTTI!!

GRANDEEE!

CHE ELEVAZIONE...

COME PENSAVO, SEI FATTO PER IL JUDO!

DAN

NON C'ENTRA NIENTE...

...CON LA CAPACITÀ DI SALTO!

MANCA MENO DI 1 MINUTO E MEZZO!

WAAAAAAH

Shohoku

65: 2ND

1:21

Ryonan

64

AAH! IL TEMPO ORMAI STA PER SCADERE!

NON RIESCO A CREDERE NEMMENO CHE AVESSE PREVISTO LA GIOCATA SUCCESSIVA.

NATURALMENTE, ESCLUDO AL 100% CHE AVESSE INTUITO IL PASSAGGIO DI SENDO!

...E POI HA ANCHE STOPPATO UOZUMI!

...HA BLOCCATO SENDO...

CIONONOSTANTE, HA FERMATO FUKUDA...

...

NON SONO COSE CHE HA FATTO USANDO LA TESTA.

ANF!

ANF!

È STATO IL SUO CORPO... ANZI...

10

ANF!

湘北

13

桜木

バスケットボール部

È COME SE FOSSERO STATE LE SUE CELLULE A REAGIRE ISTINTIVAMENTE IN UN LAMPO!

È QUESTA L'IMPRESSIONE CHE HO AVUTO.

WAAAAH

FIGHT!!

ANCORA 1 MINUTO E 15 SECONDI!

LUI AVREBBE DOVUTO ESSERE UN ELEMENTO DI INSTABILITÀ DELLO SHOHOKU...!

...HANAMICHI SAKURAGI...

IO, MOICHI TAOKA, 41 ANNI, IN PIÙ DI 30 ANNI DI VITA NEL MONDO DEL BASKET HO VISTO VARI STILI DI GIOCO, MA...

...

SDUM

AH!

...È PROPRIO UNA CREATURA MISTERIOSA...

NON RIESCO A INQUADRARLO!

WAAH

POSSIBILE CHE QUEL DANNATO RAGAZZO COSTITUISCA UN ELEMENTO DI INSTABILITÀ...

...ANCHE PER IL RYONAN ?!

WAAH

ANF!

SHOHOKU 10

WAAH

AT-TENTI, DIFEN-DETE!

DIFENDETE CON LE UNGHIE E CON I DENTI!!

WAAH

WAAAAH

DIIIFE-SA!

SHOHOKU!

SHOHOKU!

DIIIFE-SA!

ANF!

DOBBIAMO FARE QUESTO CANESTRO!

ANF!

ANF!

IL RYONAN NON HA UN TIRATORE SPECIALISTA DI TRIPLE COME MITSUI O JIN.

ANF!

SEGNERÒ, COSTI QUEL CHE COSTI!

ANF!

ANF!

ANF!

SE FACESSIMO QUESTO CANESTRO E CI PORTASSIMO A 3 PUNTI DI VANTAGGIO, ALLORA...

TIRO!

FIUN

AAARGH!

STONK

UAAAH!

UGH!

UOOH!

GRASP

LA PREN-DO IO!

IDIOTA, NON TI-RARE! RIMANDALA INDIETRO! RIMANDALA INDIETRO, STUPIDO DI UN HANA-MICHI!!

UNF!

STUMP

PHEW!

WOOOH

FOR-ZA, ORA METTIAMO DENTRO QUESTA PALLA!

ANF!

ANF!

ANF!

GRAB

UH...

MALE-DETTO PIVEL-LINO!

SHOHOKU

7

PAM

UOOH!

!!

フォール

AAAAH!

STUPIDO RYOCHIN!!

GRRR

GRAB

!!

OOOH!

JUMP

BRAVO, KOSHI-NO!!

AAAH!

FUORI!

!!

FIFIFIIIH

AAAH

AVREBBERO POTUTO RIBALTARE IL RISULTATO CON UN CONTROPIEDE!

AAAH! CHE PECCATO!

COS'HA DETTO?!

ANF!

DANNAZIONE...

ANF!

CLAP CLAP CLAP

CHE OCCASIONE PERSA, PECCATO!

NON PREOCCUPARTI, NON PREOCCUPARTI! BELLA GIOCATA, KOSHINO!

ANF!

ANF!

DOBBIAMO ASSOLU-TAMENTE VINCERE!

ANF!

WOOOOOH

DIFEN-DIAMO!

BENE!

SÌ!

ANF!

ANF!

ANF!

SMILE =

ANF!

ANF!

ANF!

VINCE-REMO!

ANF!

IN DI-FESA!

VINCE-REMO!

ANF!

ANF!

DIFE-SA!

WAAH

FIIH

WAAH

WAAH

DIFE-SA!

SHO ...!!

WAAH

IKE-GAMI!

SÌ?

PUOI ANCHE LASCIAR PERDERE PER UN PO' KO-GURE!

CAPI-TO?

SE LA PALLA ARRIVA A RUKAWA O AKAGI, CORRI SUBITO A RADDOPPIARE LA MARCATURA!

SHOOO-HOKU!

SHOOO-HOKU!

SE QUI CI FOSSE IL COACH ANZAI, COSA FAREBBE?

RIFLETTI!

FORZA, L'ULTIMO MINUTO! 1 MINUTO!!

1:02

NON MI FACCIO FREGARE DA UNO CHE GIOCA AL LIVELLO DI UN MOCCIOSO DELLE MEDIE!

STUMP

SHOHOKU

10

PAM

!!

DASH

BRAVO, BEN FATTO!!

DAI, RIBALTIAMO IL RISULTATO!

BENE, PASSA-MELA!

...COSA?!

CHE ...

DASH

!!

FHUN!

SWUSH

PFUI!

SHUAOKU

KOGU-RE, SEI LIBERO! TIRA!!

GRAB

AH!

!!

勇猛果敢

SHOHOKU

5

BISH

ビ〃

〃

BISH

ヒ〃

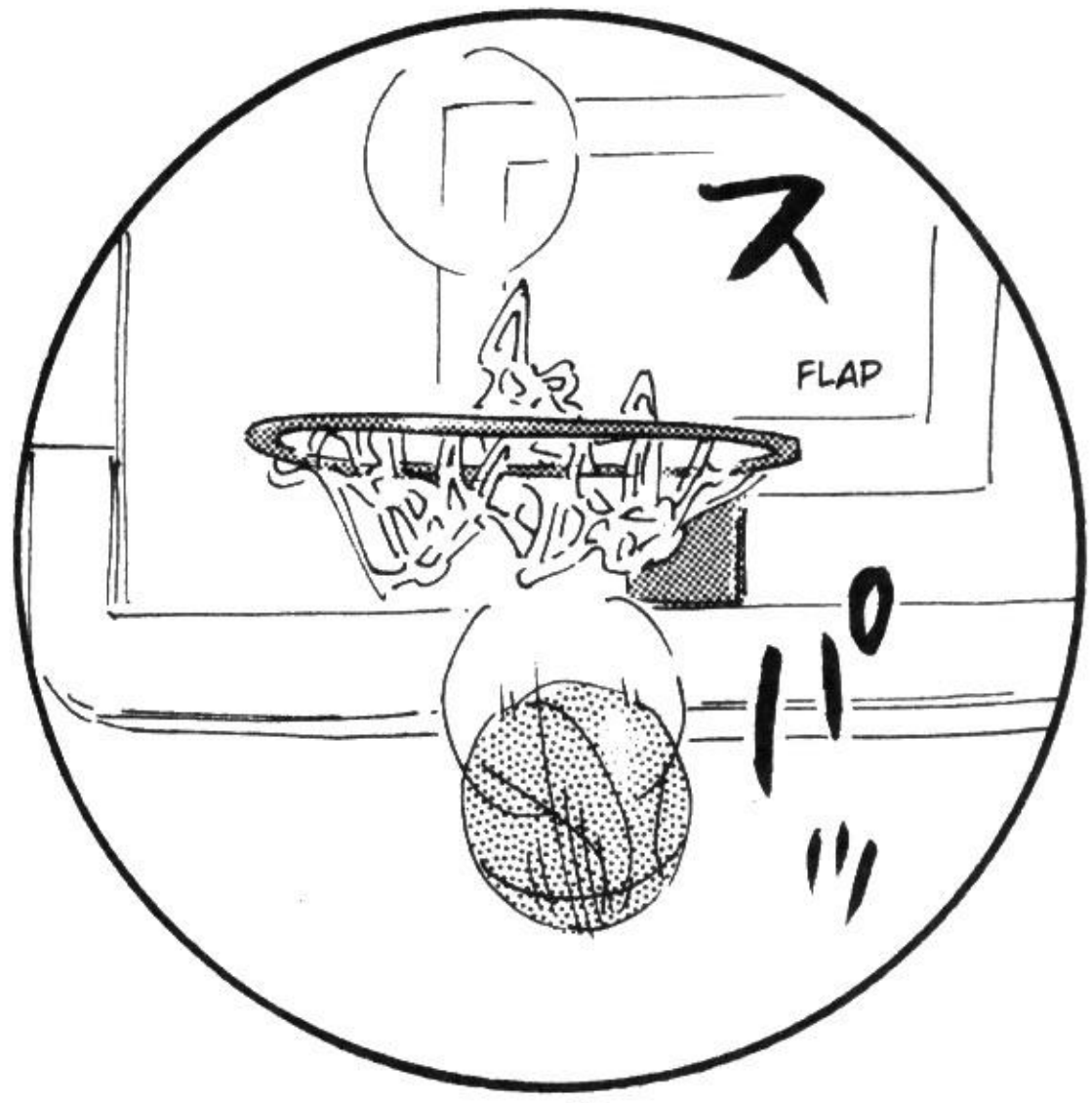
〃

SHOHOKU

5

!!

勇猛果敢



SLAM DUNK

#183

Quattrocchi

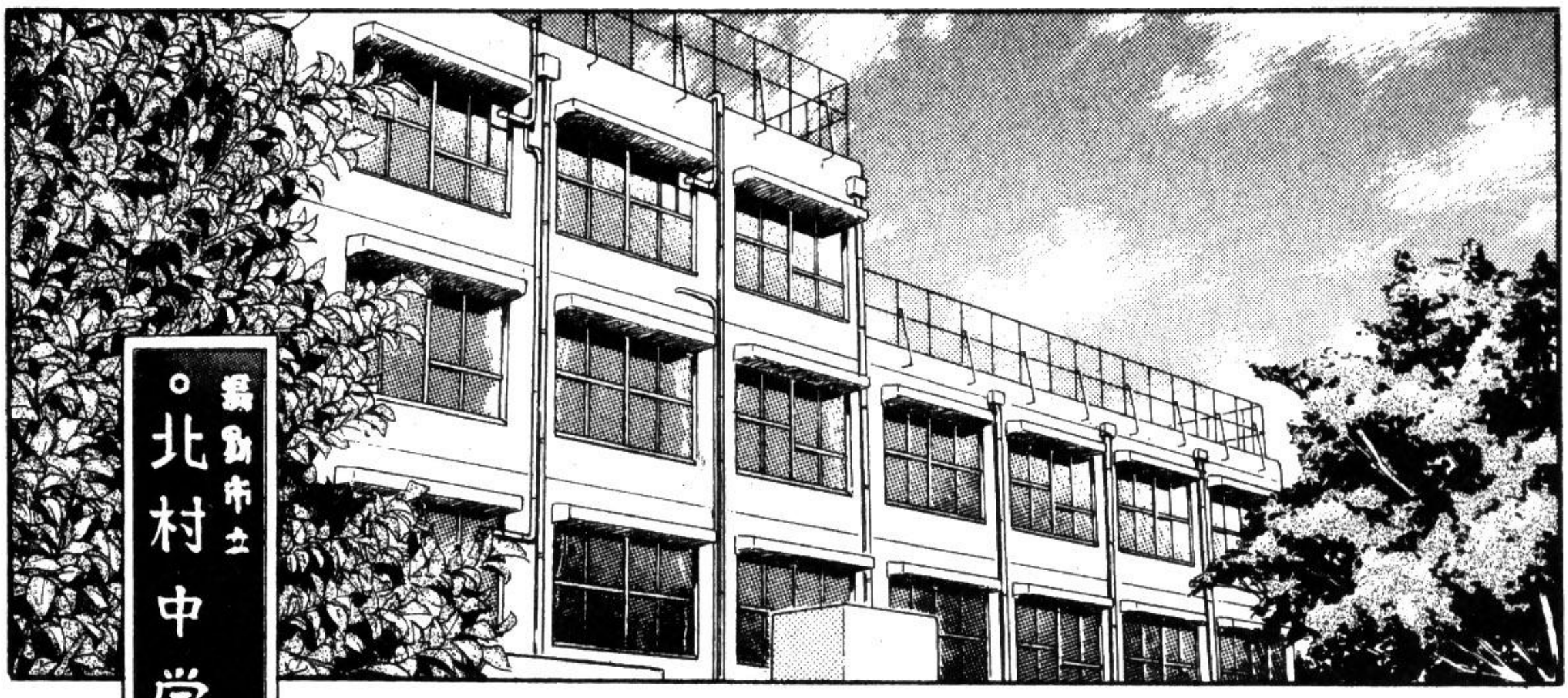
MH?

VORREI ENTRARE NEL CLUB DI BASKET...

EHM, SENPAI, SCUSA...

VERA-MENTE, ANCH'IO SONO DEL PRIMO ANNO.

* SCUOLE MEDIE KITAMURA



E IL MIO OBIETTIVO È VINCERE IL CAMPIONATO NAZIONALE, PRIMA O POI!

TA-DAN

どーん

MI CHIAMO TAKENORI AKAGI.

BAM

TU PERCHÉ VUOI GIOCARE A BASKET?

GLOM

IL... IL CAMPIONATO NAZIONALE?

SCRII

DUM

SCRII

BAM

TAP

TAP

IO VORREI RINFORZARMI UN PO' FISICAMENTE...

AH, IL MIO NOME È KIMINOBU KOGURE.

DUM
DUM
DUM
DUM
DUM
IL BASKET È NOIOSO, EH?
SOLO ALL'INI-ZIO.
UFF... EPPURE IO NON SONO UN PRINCI-PIANTE!
SKREK
GNICK
...
BAM
BAM
MH?
BAM
AKA-GI...
ANF!
ANF!
ANF!
ANF!
ANF!
AKA-GI!
AKA-GI...
È UNO SPORT IN CUI NON SI FA AL-TRO CHE CORRE-RE!
LA PAL-LACA-NESTRO È COSÌ DURA?
PANT
PANT
PANT
SONO MOR-TO...
EHI, KOGU-RE!!
NON DORMIRE!

...

VUOI ABBAN-DONARE, KOGU-RE?

...

NON HAI MAI PENSATO DI LASCIAR PERDERE IL BASKET?

...

NEPPU-RE UNA SOLA VOLTA.

NO, IO NON L'HO MAI PENSA-TO.

Medie Takahashi
Medie Kitamura
2ND
36
42
E COSÌ È FINITA...
SÌ...
PERCIÒ, NON PIANGERE PIÙ, KOGURE.
ORMAI ANCHE PER NOI È GIUNTO IL MOMENTO DI RITIRARSI, EH?
PERÒ, IN TRE ANNI, QUESTA È STATA LA PARTITA MIGLIORE!
IO NON VOGLIO SMETTERE COSÌ!
SÌ?
AKAGI...

MI PIACE IL BASKET!

KOGU-RE...

VINCERE-MO IL CAM-PIONATO NAZIONALE AL LICEO!

SÌ.

神奈川県立 湘北高等学校

* SCUOLA SUPERIORE SHOHOKU - PREFETTURA DI KANAGAWA

MH?

DOMANDA D'AMMISSIONE

club di basket maschile

ANNO: 1 SEZIONE: 3 NUMERO: 9

Kiminobu Kogure

DOMANDA D'AMMISSIONE

club di basket maschile

ANNO: 1 SEZIONE: b NUMERO: 20

Hisashi Mitsui

ANCHE TU QUI NELLO SHOHOKU?!

L'MVP MITSUI!

!

IL MIO OBIETTIVO È FARE IN MODO CHE IL LICEO SHOHOKU VINCA IL CAMPIONATO NAZIONALE!

...

M...

MITSUI?!

!!

...

COSÌ, ALLA FINE, DEL NOSTRO ANNO SIAMO RIMASTI SOLO NOI DUE, EH?

EPPURE, ALL'INIZIO ERAVAMO COSÌ TANTI...

OGGI PARE CHE SEKI E ARIMOTO ABBIANO PRESENTATO IL MODULO DI RITIRO DAL CLUB.

CAPI-SCO...

NOTIFICA DI RITIRO DAL CLUB
ANNO: 1 SEZIONE: 2
Kentaro Seki
club di basket

NOTIFICA DI RITIRO DAL CLUB
ANNO: 1 SEZIONE: 4
Mitsuyoshi Arimoto
club di basket

ANNO: 1 SEZIONE: 4
Taizo Mokumasa

IN QUESTA SITUAZIONE, ALTRO CHE VINCERE IL CAMPIONATO NAZIONALE...

COSA SUCCEDERÀ QUANDO SARÀ IL TURNO DELLA NOSTRA GENERAZIONE?

BAM BAM

LA STESSA SOPRAVVIVENZA DEL CLUB È A RISCHIO!

DAI, DAI, SU!!

FORZA, FIGHT!

I NUOVI ISCRITTI SONO 15...

E, TRA LORO, È LA MANAGER QUELLA CON PIÙ ENERGIA.

CHISSÀ ALLA FINE QUANTI DI LORO RESTE-RANNO?

NON CI RESTA CHE PROVARE A FORGIARE QUESTI RA-GAZZI.

EH?

UN GIORNO MI CHIAMERE-TE TUTTI "IL PLAYMAKER NUMERO 1 DI KANAGAWA", VEDRETE!

BASTA CHE NE RI-MANGANO ALMENO CINQUE, NO?

EH?

MI CHIAMO RYOTA MIYAGI...

...IO!

BAM

BAM

TU CHI SEI?

CHE VELO-CITÀ!

È GIÀ LÌ!!

ANCHE SE ADESSO SONO SEM-PLICEMENTE UN BUON GIOCATO-RE...

DOON

SONO KAEDE RUKAWA.

DAAN

MI CHIAMO HANAMI-CHI SA-KURAGI!

SDONK

!!

ORA BA-STAAA!!

ABBAN-DONO QUESTO NOIOSO CLUB.

WAAAH!!

...IO TI DI-STRUG-GO.

M...

MITSUI?!

TAP

SBAM

NON AVRESTI DOVUTO DIRE CERTE COSE ILLU-DENDO GLI ALTRI CON FALSE SPERAN-ZE!!

STUMP

ANF ...!

TI DI-STRUG-GO ...!!

ANF ...!

NON POSSO ESSERE D'AIUTO IN QUALCHE MODO?

QUAT-TROC-CHI!

"SE NON RIUSCISSIMO AD ANDARE ALL'INTER-HIGH...

"VEDI, DATO CHE SONO DEL TERZO ANNO, QUE-STA È LA MIA ULTIMA OCCASIONE.

"...LA PARTITA DI DOPODOMANI COL RYONAN SAREBBE L'ULTIMA PER ME."

陵南
13
SHOHOKU
10

È EN-
TRATA!

...

TIME-OUT RICHIESTO DAL RYO-NAN!

WAAH

WAAH

WAAH

BUZZ

UOH!

AH AH AH!

STOMP

GRANDE, QUAT-TROC-CHI!!

E PER GIUNTA ERA UNA TRIPLA!!

WAAAAAAAH

UAAAAH! CANE-STROOO!!

KOGU-RE L'HA MESSA DENTRO!

KO-GU-RE!

ANF!

...!!

ANF!

Shohoku

Ryonan

COSÌ IL VANTAGGIO È ARRIVATO A 4 PUNTI!

WAAAAAAAH

UAAAAH! CANE-STROOO!!

KOGU-RE L'HA MESSA DENTRO!

Ryonan

COSÌ IL VANTAGGIO È ARRIVATO A 4 PUNTI!

...

WAAH

TIME-OUT RICHIESTO DAL RYO-NAN!

WAAH

WAAH

BUZZ

E PER GIUNTA ERA UNA TRIPLA!!

UOH!

AH AH AH!

STOMP

GRANDE, QUAT-TROC-CHI!!

SHOHOKU

10

ANF!

KO-GU-RE!

...!!

ANF!

SHOHOKU

5

Shohoku

13

PAM

Shohoku

UOOOH !!

YEEAH !!

SHOHOKU 5

...

WAAAAAAH

SHOOO-HOKU!

SHOOO-HOKU!

SHOOO-HOKU!

NON AVREI DOVUTO SOTTOVALUTARLO.

SONO STATO UNO SCIOCCO. IN FONDO, QUEL RAGAZZO SI È IMPEGNATO COSTANTEMENTE IN QUESTI ULTIMI TRE ANNI...

4 PUNTI...

ANF!

ANF!

ANF!

SLAM DUNK

L'esito della sfida

WAAAAAAH

ASCOL-TATEMI BENE!

IN UNA PARTITA, FINO AL SUONO FINALE DELLA SIRENA, NON SI SA MAI COSA POSSA SUCCEDERE!

	Shohoku			Ryonan	
1					1
2		:58			2
3	68	2ND		64	3
4					4

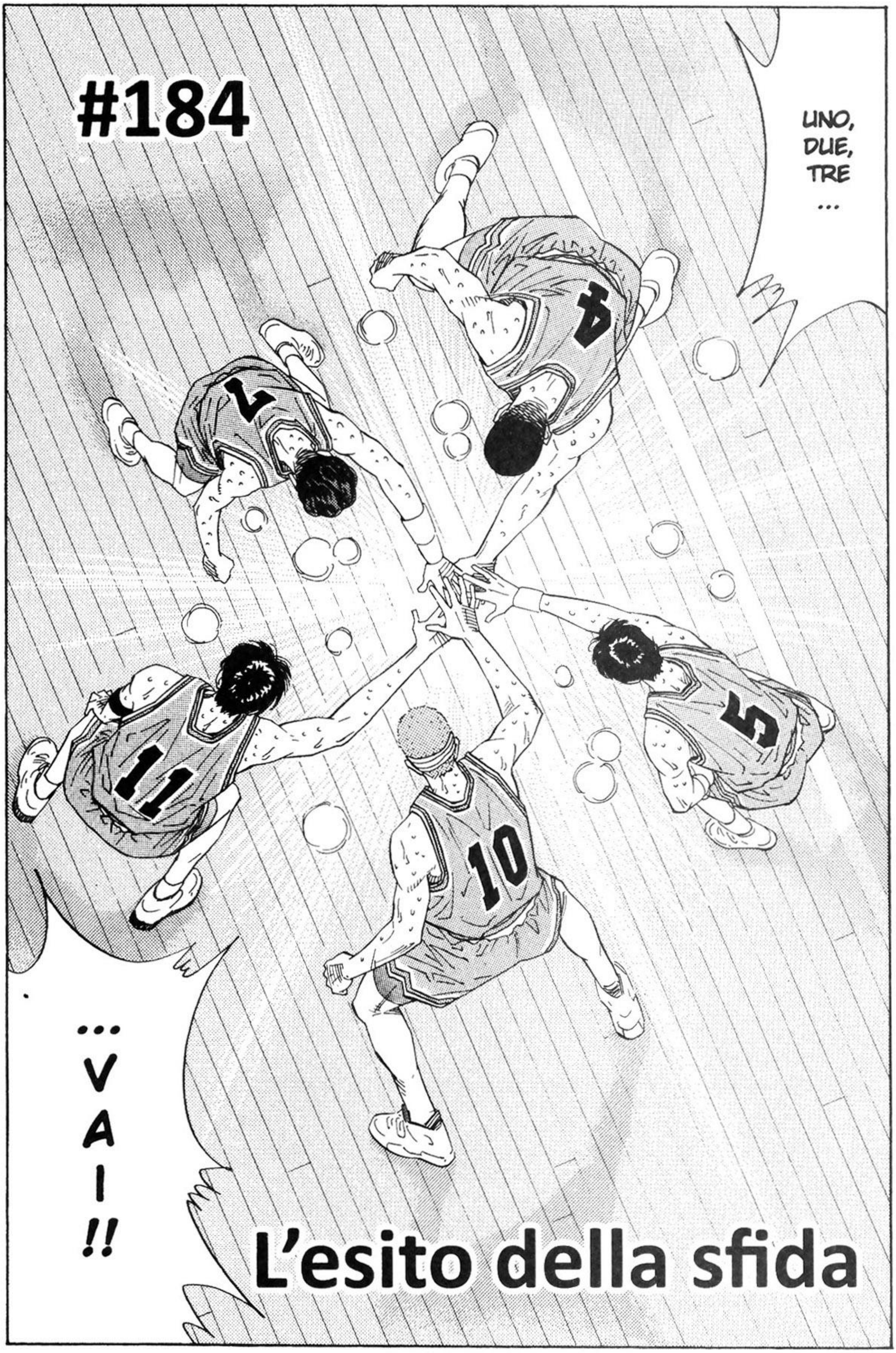
ANF!

ANF!

ANF!

RESTANO ALTRI 58 SECONDI! NON ABBASSATE LA GUARDIA NEPPURE PER UN ISTANTE!

#184

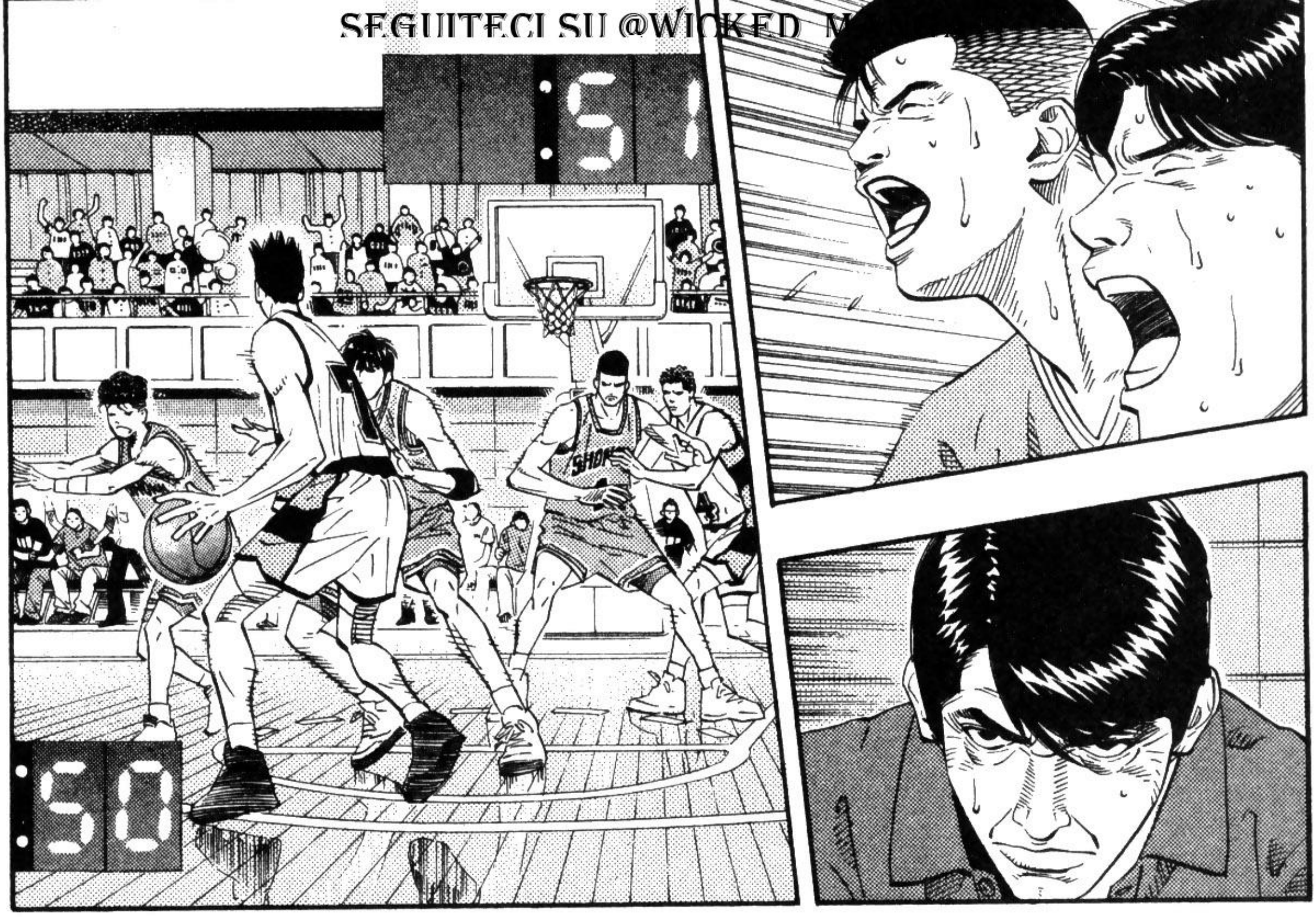


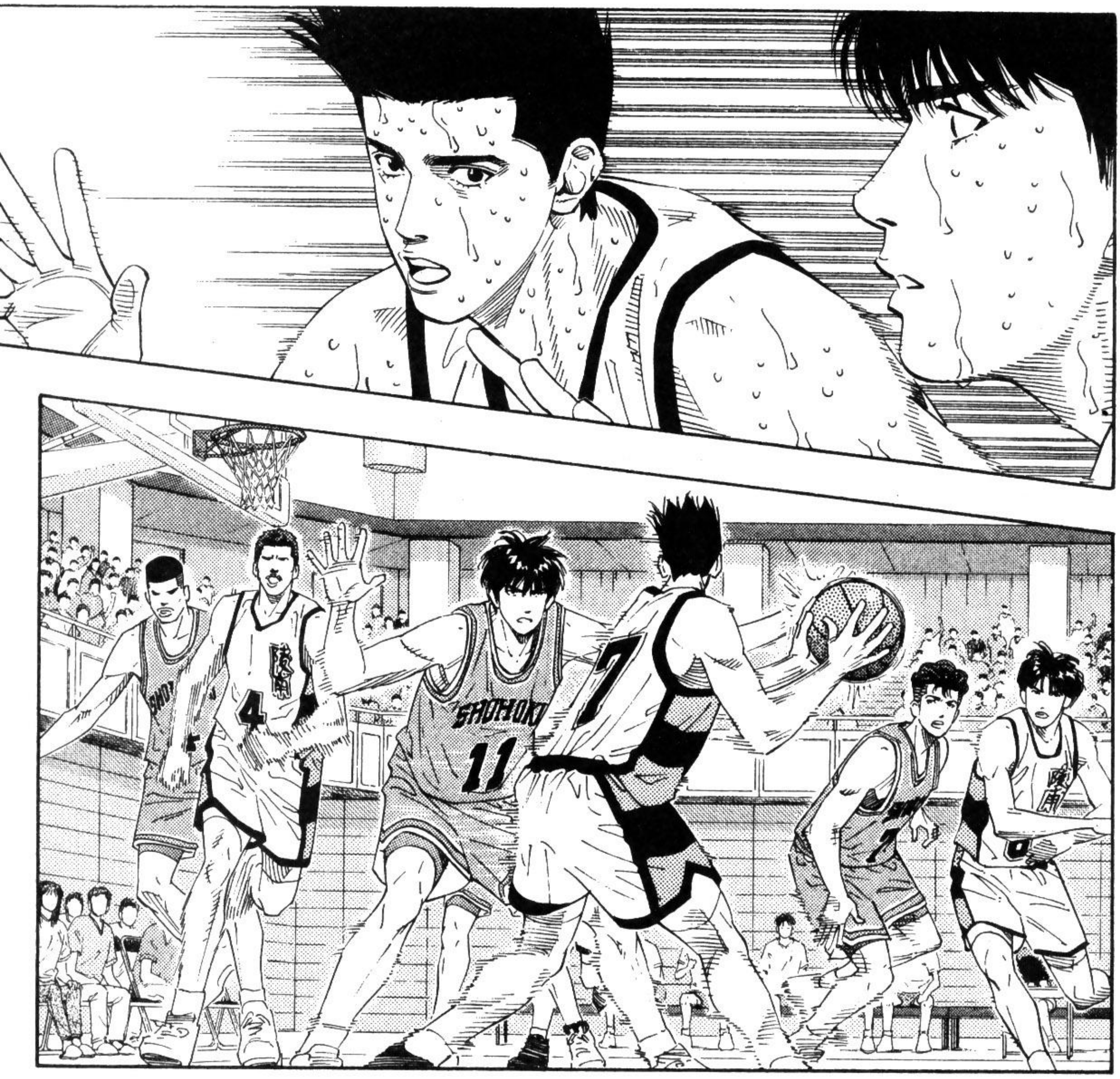
L'esito della sfida

:58

猛

SEGUITECI SU @WICKED_M




SHOHOKU
11
4
7

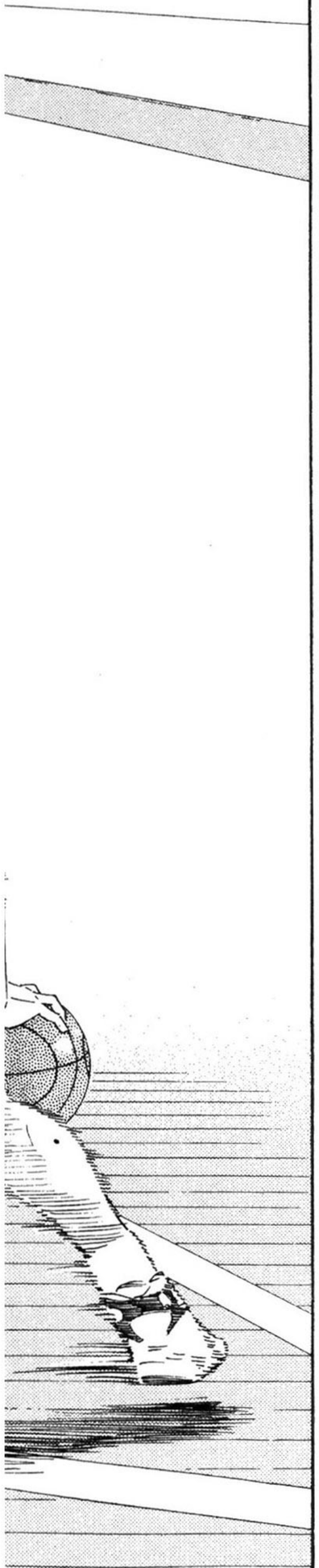
7
SHOHOKU
11

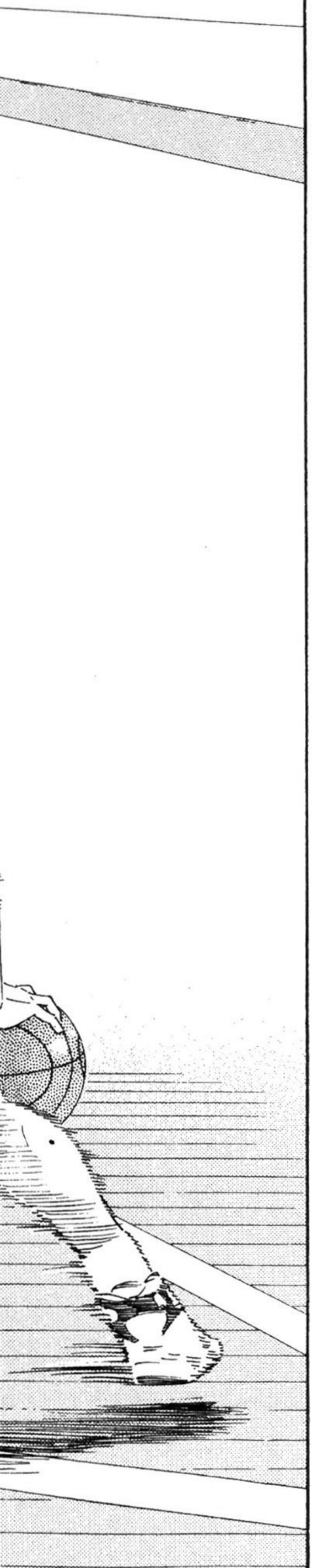
SHOHOKU
10

Shohoku
38
2ND
Ryonan
1
2
3
4

SHOHOKU

4





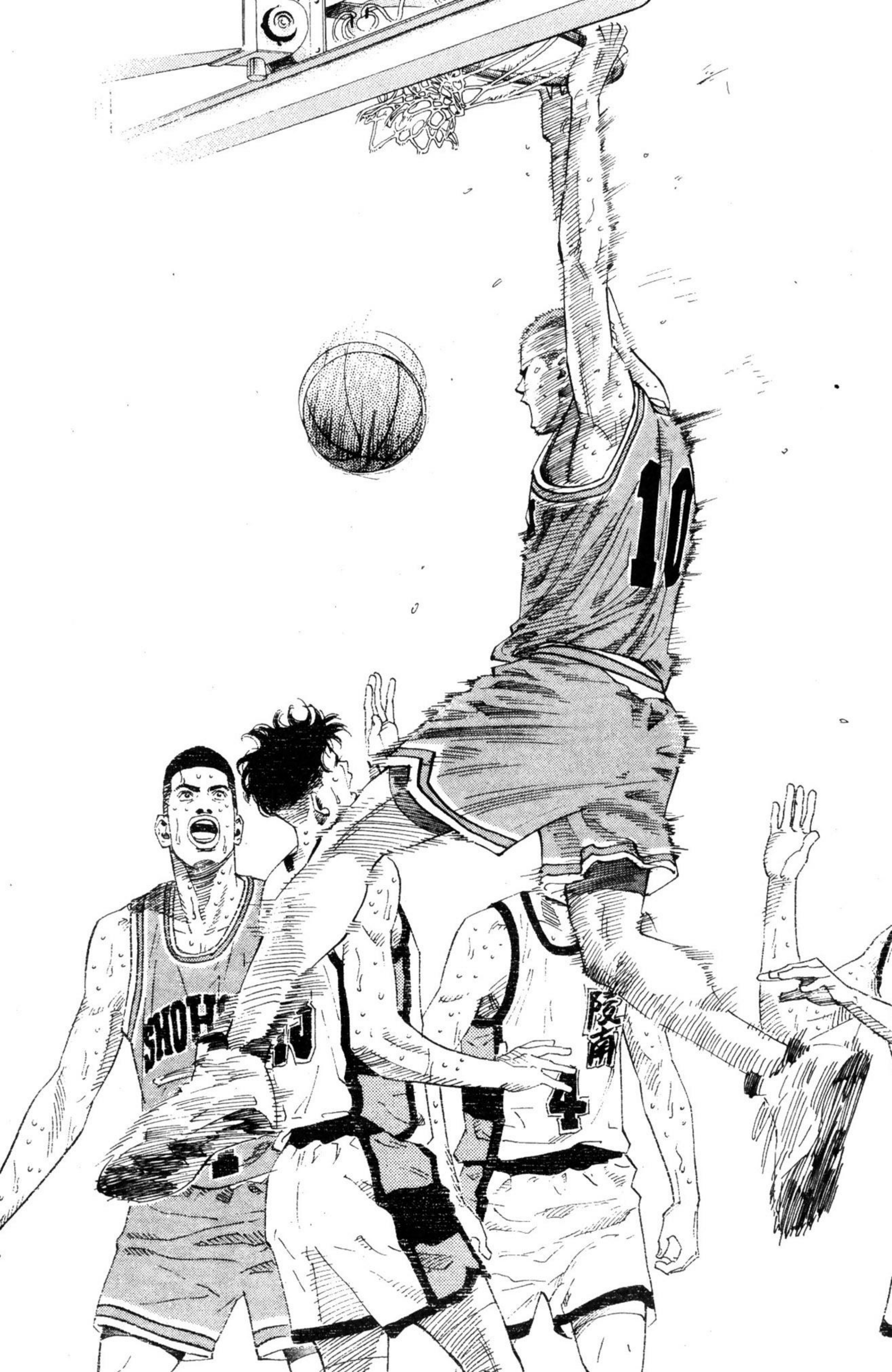
4

SHOHOKU
4

11
13

10
SHOHOKU
陵南

陵南
SHOHOKU
10


10
SHOHEI
4
陵南

TORNA-
TE IN-
DIETRO!

SENDO
PUNTERÀ
AL CANE-
STRO!

SHOT

SÌ!

...!!

Shohoku
Ryonan
1 2 3 4
70
2ND
66
2 3 4

Shohoku
0
Ryonan
10
2ND
66
4
SHOHOKU
10
11
4
7
6
SHO
14

Shohoku

0

Ryonan

10

2ND

66

4
SHOHOKU
10
SHOHOKU
11
4
7

SLAM DUNK

Inter-high

...

WAAAAAAH

TU-TUM

SHOHOKU

APPENA È FINITA LA PARTITA, È RICOMINCIATO IL DOLORE...

CHE SUCCEDE ...?

ドクン...

TU-TUM

ドクン...

TU-TUM

COMUNQUE, ORMAI NON IMPORTA PIÙ...

TU-TUM

TU-TUM

ドクン...

SHOHOKU

WAAAAAAAH

ANDREMO AL CAMPIONATO NAZIONALEEE!!

UOOOOOOOOOH

AAAAAAAH!!

SHOHOKU

#185 Inter-high

HOOOOOOOOOOH

AAAAAAAAH!!

SHOHOKU

11

5

7

14

#185 Inter-high

...

WAAAAAAH

TU-TUM

SHOHOKU

APPENA È FINITA LA PARTITA, È RICOMINCIATO IL DOLORE...

CHE SUCCEDE...?

TU-TUM

TU-TUM

COMUNQUE, ORMAI NON IMPORTA PIÙ...

TU-TUM

TU-TUM

SHOHOKU

WAAAAAAAH

ANDREMO AL CAMPIONATO NAZIONALEEE!!

WAAH

WAAH

WAAH

NOI ABBIAMO VINTO!

WAAH

4

AH AH AH AH!

GIÀ, PROBABILMENTE È COSÌ! SAKURAGI IL GENIO DEL BASKET!

PAM

SHOHOKU 10

SONO PROPRIO UN GENIO, EH?!

SE NON CI FOSSI STATO TU, NON SO COME SAREBBE ANDATA A FINIRE...

PAT PAT

AH AH AH!

EVVIVA!!

CE L'ABBIAMO FATTA, SAKURAGI!!

PAT PAT

QUATTROCCHI!

DOVRAI RIMANDARE UN PO' IL TUO RITIRO.

...GRAZIE AL FENOMENALE SOTTOSCRITTO!

SEI VERA-MENTE UNA PE-STE!

PLIC

NON FARMI PIAN-GERE!

...!!

はっはっ

AH AH AH!

GORI!

10

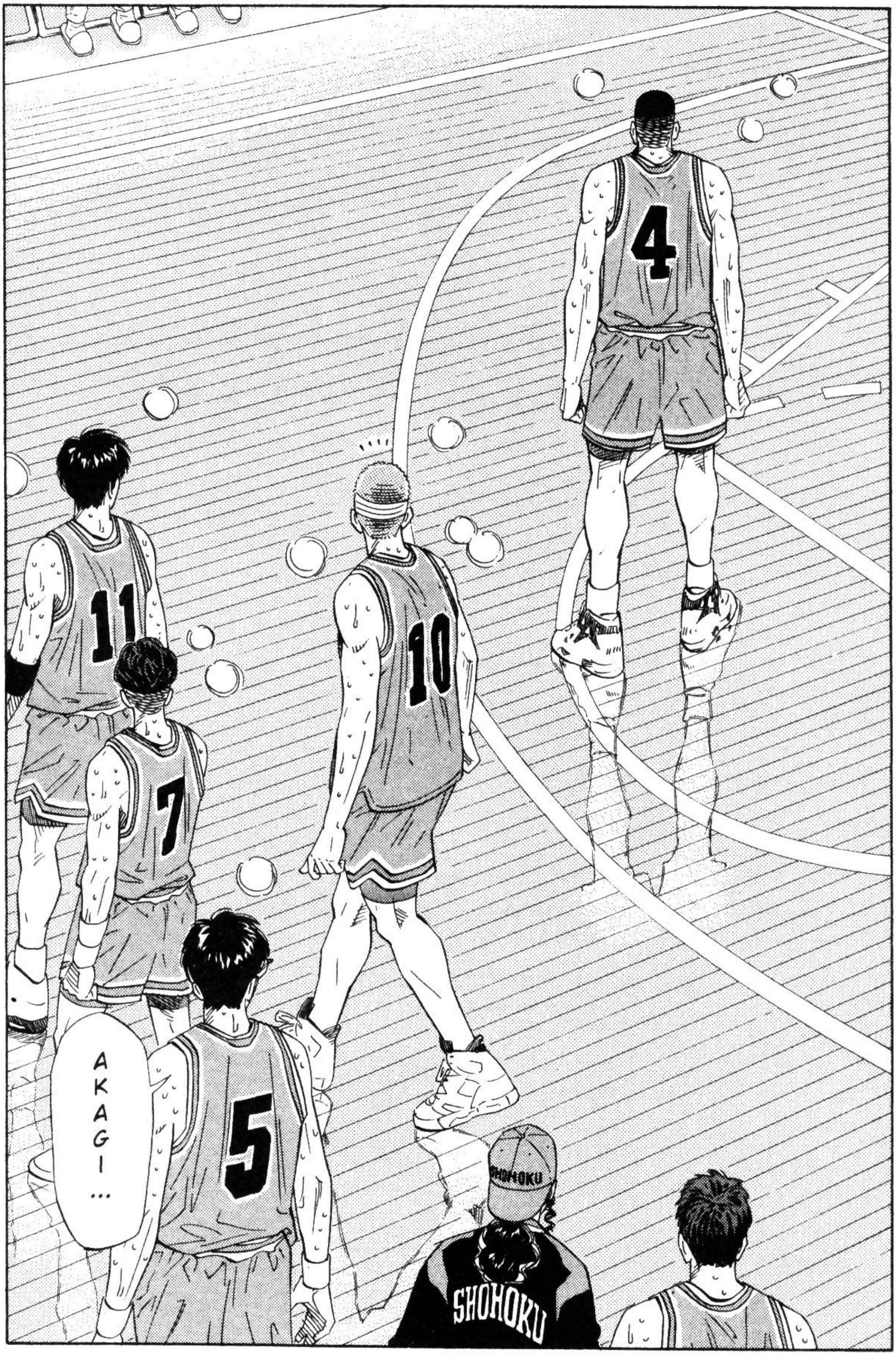
4

IN RIGA!

SÌ!

FORZA, ANDIAMO A MET-TERCI IN RIGA!

E POI ANDREMO A DARE LA NOTIZIA AL COACH ANZAI!


4
11
10
7
5
AKAGI...
SHOHOKU
SHOHOKU

FRUP

...

SEN-
PAI...

...

...

GRAB

10 4

HI HI ...

SHOHOKU
10

...

SÌ...

LO SO!

CORAGGIO, DOBBIAMO METTERCI IN RIGA!

CORAGGIO, DOBBIAMO METTERCI IN RIGA!

SÌ...

LO SO!

UUGH...

SOB...

NGUUH...

CON-GRATU-LAZIO-NIII!!

CON-GRATU-LAZIONI, FRATEL-LONE!

ぐっ SOB

FLUSH

WAAH

WAAH

WAAH

WAAH

WAAH

WAAH

WAAH

WAAH

...

...

SÌ.

ORA C'È LA CE-RIMONIA DI PREMIAZIO-NE. FORZA, SCENDIA-MO.

...

...

MI SAREBBE PIACIUTO VEDERE SENDO AL CAMPIONATO NAZIONALE...

PECCATO.

ANF!

ANF!

ANF!

陵南

WAAH

PRES

WAAH

FATTI FORZA, 'HIKOI-CHI!

HAI ANCORA TANTO TEMPO DAVANTI A TE...

WAAH

UOOOH! MA PER-CHÉ?!

WAAH

PER-CHÉÉÉ?!

RATTLE

RATTLE

RATTLE

...

RATTLE

...

1
2
3
4

ちら BLINK

PLIC

ス

È FINI-TA...

...

...

ふぅ

BWAH

RATTLE

ふ

る

ふ

る

RATTLE

RATTLE

ふ

る

陵南

5

陵南

WAAAAAAAAAH

PER 70 A 66...

...LO SHOHOKU SI AGGIU-DICA LA VITTORIA!

GRAZIE A TUTTI!

TUMP

ぐぅ…

ぐぅ…

TUMP

…

ぐぅ

GRAB

00

WAAAH

MA POI, QUANDO MANCAVA SOLO UN ULTIMO PASSO, SIAMO STATI BEFFATI DA KOGURE E SAKURAGI.

NELLA PARTE FINALE È ANDATO QUASI TUTTO SECONDO I MIEI PIANI, AL 90% DIREI.

WAAH

NAKAMURA SI È PERSO

WAAH

SIGNORINA AIDAAA!

OH? AIDA?!

COACH TAOKA, PURTROPPO AVETE PERSO, MA LA VOSTRA TENACIA È STATA SORPRENDENTE, ANZI ADDIRITTURA COMMOVENTE!

QUAL È STATA, SECONDO LEI, LA CAUSA DELLA SCONFITTA?

AVEVO GIUDICATO SAKURAGI COME UN PERICOLOSO PRINCIPIANTE E KOGURE COME UNA RISERVA DI SCARSO VALORE... E INVECE SONO STATI PROPRIO LORO A DECIDERE LA PARTITA.

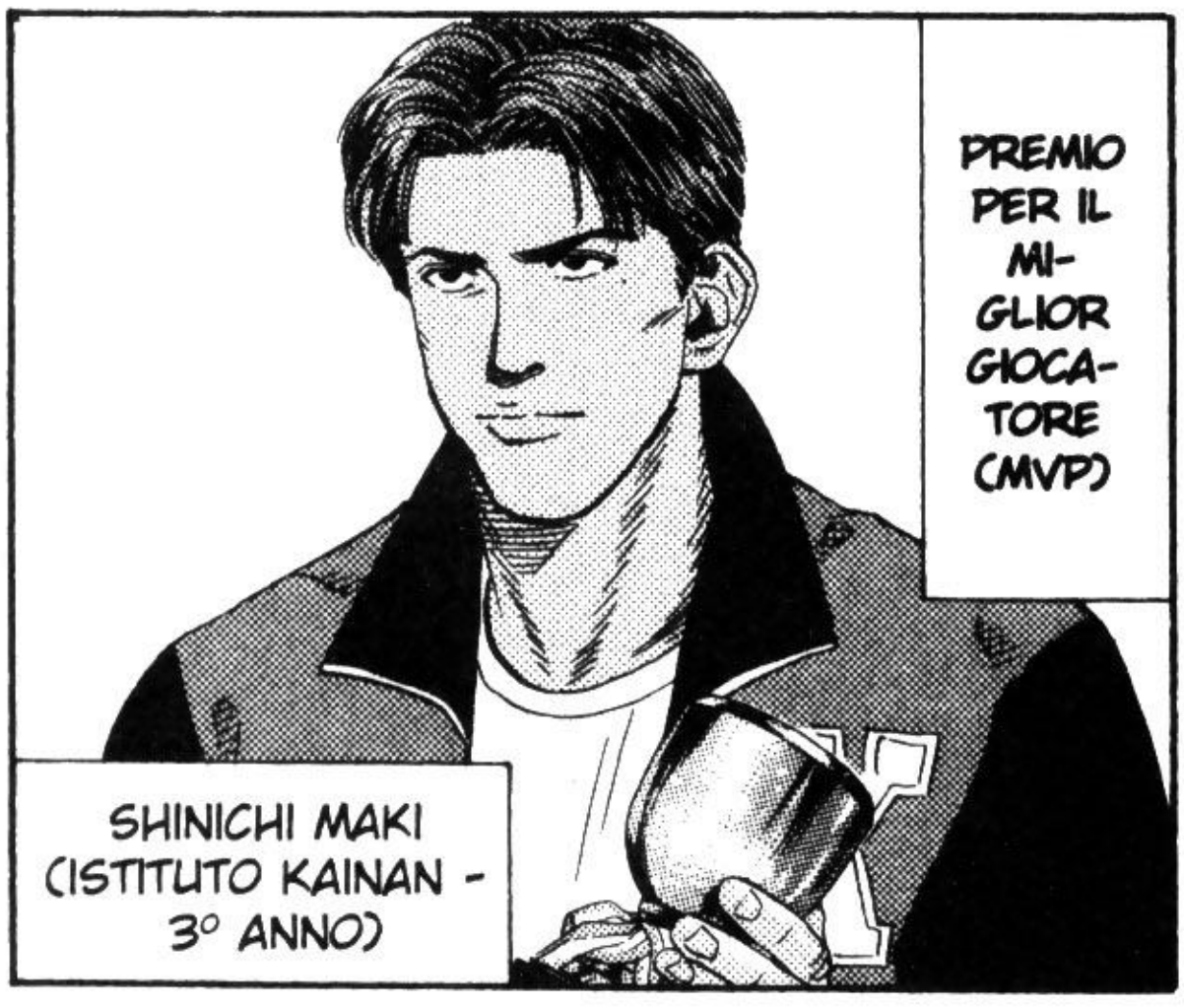
AVEVO RITENUTO CHE QUEI DUE FOSSERO ELEMENTI DI INSTABILITÀ E DI DEBOLEZZA DELLO SHOHOKU.

I RAGAZZI DEL RYONAN SONO STATI IMPECCABILI E HANNO GIOCATO IN MODO PERFETTO!

PERCIÒ LA CAUSA DELLA SCONFITTA SONO SOLTANTO IO.

IL SECONDO POSTO DELLA PREFET-TURA...

...VA ALLA SCUOLA SUPERIORE SHOHOKU!



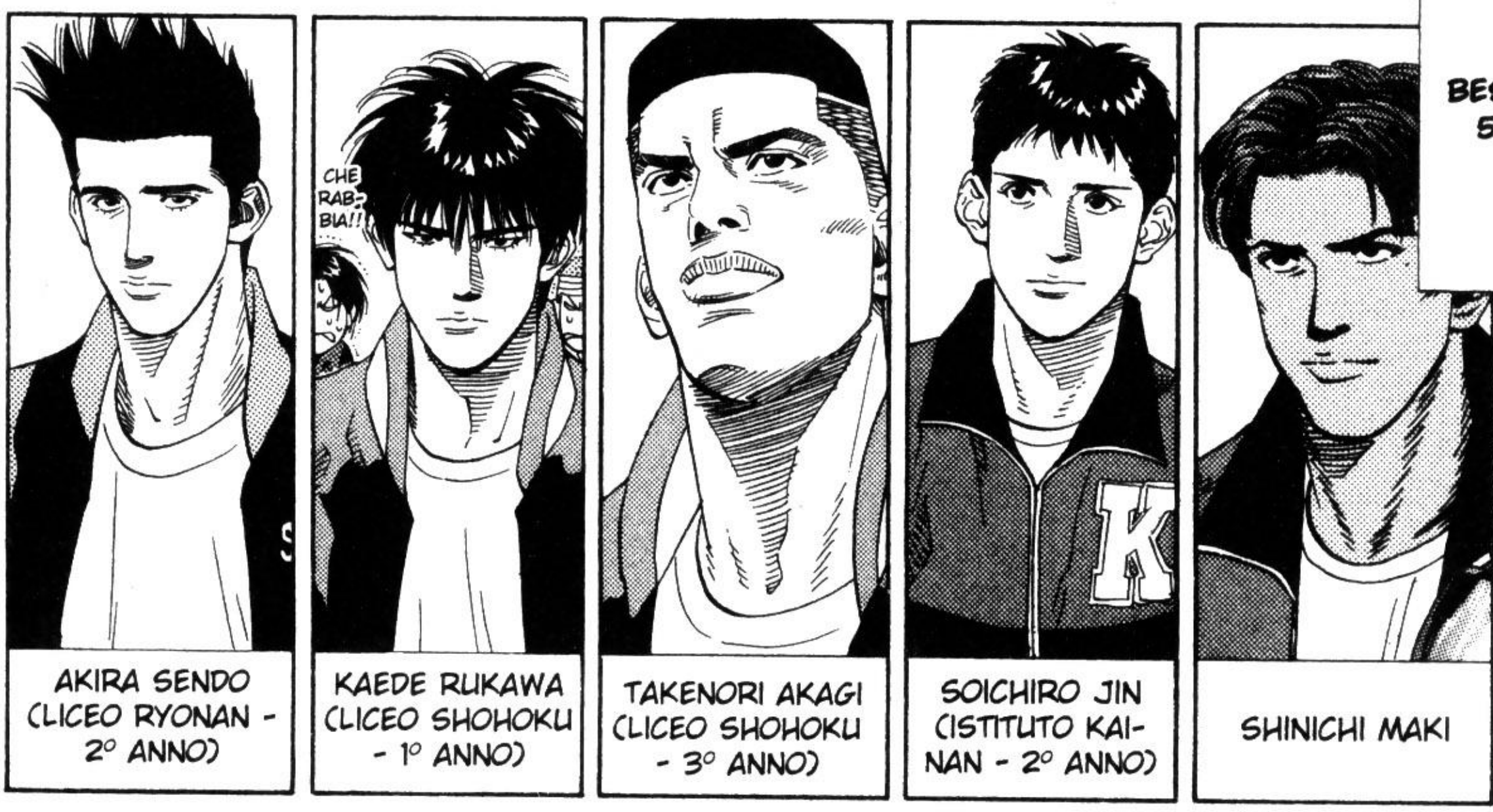
PREMIO PER IL MI-GLIOR GIOCA-TORE (MVP)

SHINICHI MAKI (ISTITUTO KAINAN - 3° ANNO)

CLASSIFICA FINALE

	Kainan	Shohoku	Ryonan	Takezato	Vittorie / sconfitte
KAINAN		○ 90-88	○ 89-83	○ 98-51	3V 1° POSTO
SHOHOKU	× 88-90		○ 70-66	○ 120-81	2V - 1S 2° POSTO
RYONAN	× 83-89	× 66-70		○ 117-64	1V - 2S 3° POSTO
TAKEZATO	× 51-98	× 81-120	× 64-117		3S 4° POSTO

BEST 5



AKIRA SENDO (LICEO RYONAN - 2° ANNO)

KAEDE RUKAWA (LICEO SHOHOKU - 1° ANNO)

TAKENORI AKAGI (LICEO SHOHOKU - 3° ANNO)

SOICHIRO JIN (ISTITUTO KAI-NAN - 2° ANNO)

SHINICHI MAKI

SONO STATE COSÌ DESIGNATE LE DUE SQUADRE CHE PARTECIPERANNO ALL'INTER-HIGH: UNA È QUELLA DELL'ISTITUTO KAI-NAN, QUALIFICATOSI PER IL DICIASSET-TESIMO ANNO DI SEGUITO...

...E L'AL-TRA ...

• POLICLINICO KITAMURA

VEC-CHIOOO!!

TUMP TUMP TUMP

北村総合病院

UAAH! CHI SIETE VOI?! CHE CI FATE QUI?!

TUMP

AVEVI RAGIONE TU, VEC-CHIO!!

Certificato di merito
2ª classificata:
Scuola Superiore
Shohoku

AVETE VIN-TO?!

TUMP TUMP

君たち

RA-GAZ-ZI...

OH!

UOOOOOOOH

FERMI! GLI VER-RÀ UN INFAR-TO!!

KYAAAH'!

NOI SIAMO FORTIS-SIMI!!

...È LA SQUA-DRA DEL LICEO SHOHOKU, CHE L'ANNO PRECEDENTE ERA STATA SUBITO ELIMINATA E CHE STAVOLTA HA IN-VECE OTTENUTO LA SUA PRIMA QUALIFI-CAZIONE AL CAMPIO-NATO INTERSCOLA-STICO NAZIONALE.

OD-DIO!

13 – Shohoku VS Ryonan [3] (Fine)

FOCUS OTTOBRE 2020

PLANET manga

DARWIN'S GAME 1 – VARIANT EDITION

Rilancio in grande stile con **copertina variant** per il primo numero delle avventure di **Kaname** e del **Darwin's Game**. Da questo manga, l'**anime** su *VVVVID*. Dal 15 ottobre.

CHAINSAW MAN 1

A volte i miracoli sono annunciati dal rombo assordante di una ***motosega****...*
La nuova, *tagliente*, crudele hit targata ***Shonen Jump***. Anche con **cover variant**.
Dal 22 ottobre.

SUMMER WARS – COMPLETE EDITION

L'adattamento a fumetti firmato **Iqura Sugimoto** del **pluripremiato film animato** di **Mamoru Hosoda**. In un **unico volume** i tre numeri dell'edizione originale. Dal 22 ottobre.

ASADORA! 1

1959, il porto di **Nagoya** è sferzato da una tempesta. **2020**, **Tokyo** è in fiamme. Cosa lega questi due eventi? L'attesissima nuova serie di **Naoki Urasawa**.
Dal 29 ottobre.

KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS 1 (di 5) + COFANETTO

Nuovo capitolo del manga targato **Disney** e **Square Enix** e tratto dal **videogioco** di culto. Anche all'interno di un **cofanetto** per raccogliere l'intera miniserie. Dal 29 ottobre.

DRIFTING DRAGONS – ROMANZO

Un **misterioso virus** ha messo fuori combattimento l'equipaggio della nave volante caccia-draghi **Quin Zaza** nel **primo romanzo** dedicato a ***Drifting Dragons***. Dal 29 ottobre.

SPY×FAMILY 1

Dall'autore di *Tista*, **Tatsuya Endo**, il manga che ha rivoluzionato le **spy story**. Anche con **cover variant** e nella **busta *Early Access***. Dal 5 novembre (*Early Access* dal 29 ottobre).

TISTA – COMPLETE EDITION

Un'esistenza votata a una **missione** che sa di **sangue**, **incenso** e **polvere da sparo**. L'edizione **integrale** in **un solo volume** del capolavoro di **Tatsuya Endo**.
Dal 5 novembre.

MAGICAL GIRL HOWLING MOON 1

In gita scolastica, **Kaguya** e **Himawari** vengono rapite da una **società segreta**. *Ma chi sono davvero i cattivi?* Anche con **cover variant cosplayer fotografica**.
Dal 5 novembre.

PLANET MANGA newsletter

Il debutto di SPY×FAMILY *e i rilanci di* Gekka Bijin *e* Tista*: un mese all'insegna di un grande mangaka…*

A TUTTO ENDO!

Nome in codice: **Twilight**. Può mutare il proprio volto in un secondo. Può sventare il lancio di un missile un attimo prima dell'irreparabile. Può portare a compimento imprese impossibili. Niente però l'ha preparato alla **prossima missione**: trovare moglie (e figlio!) in una settimana… Azione, spionaggio, humour, sentimenti: è ***SPY×FAMILY***, il nuovo blockbuster di Shueisha campione di vendite in Giappone che ha rivoluzionato il genere delle **spy story**. A firmarlo è un autore già noto in Italia: **Tatsuya Endo**. E in occasione del debutto di *SPY×FAMILY* Planet Manga rilancia le due opere precedentemente pubblicate di Endo. ***Gekka Bijin*** è la rivisitazione fuori dagli schemi della leggenda della **Principessa Splendente**: l'incredibile storia di una **ragazza** costretta a diventare forte lottando contro un **destino avverso**. Un'avventura in **cinque volumi** di **formazione** e **ascesa al trono** che prende corpo in tavole di grande bellezza e che riparte a cadenza mensile come ristampa della prima edizione. Ma ecco anche quello che è considerato il **capolavoro** di Endo, ***Tista***, il dramma affascinante e violento di un'anima maledetta, un action al cardiopalma che non concede sconti e che continua ad affascinare vecchi e nuovi lettori. Lo riproponiamo come **riedizione in un unico volume** che raccoglie i due originali, una ***Complete Edition*** in cui immergersi completamente e da leggere tutta d'un fiato. Tornando a ***SPY×FAMILY***, è disponibile anche con una **cover variant** e nella busta ***Early Access***, in uscita una settimana prima (il 29 ottobre invece che il 5 novembre) e contenente, oltre a un'ulteriore copertina variant, vari sfiziosissimi gadget. ■

SPY×FAMILY © 2019 by Tatsuya Endo/SHUEISHA Inc.

Riflettori su…

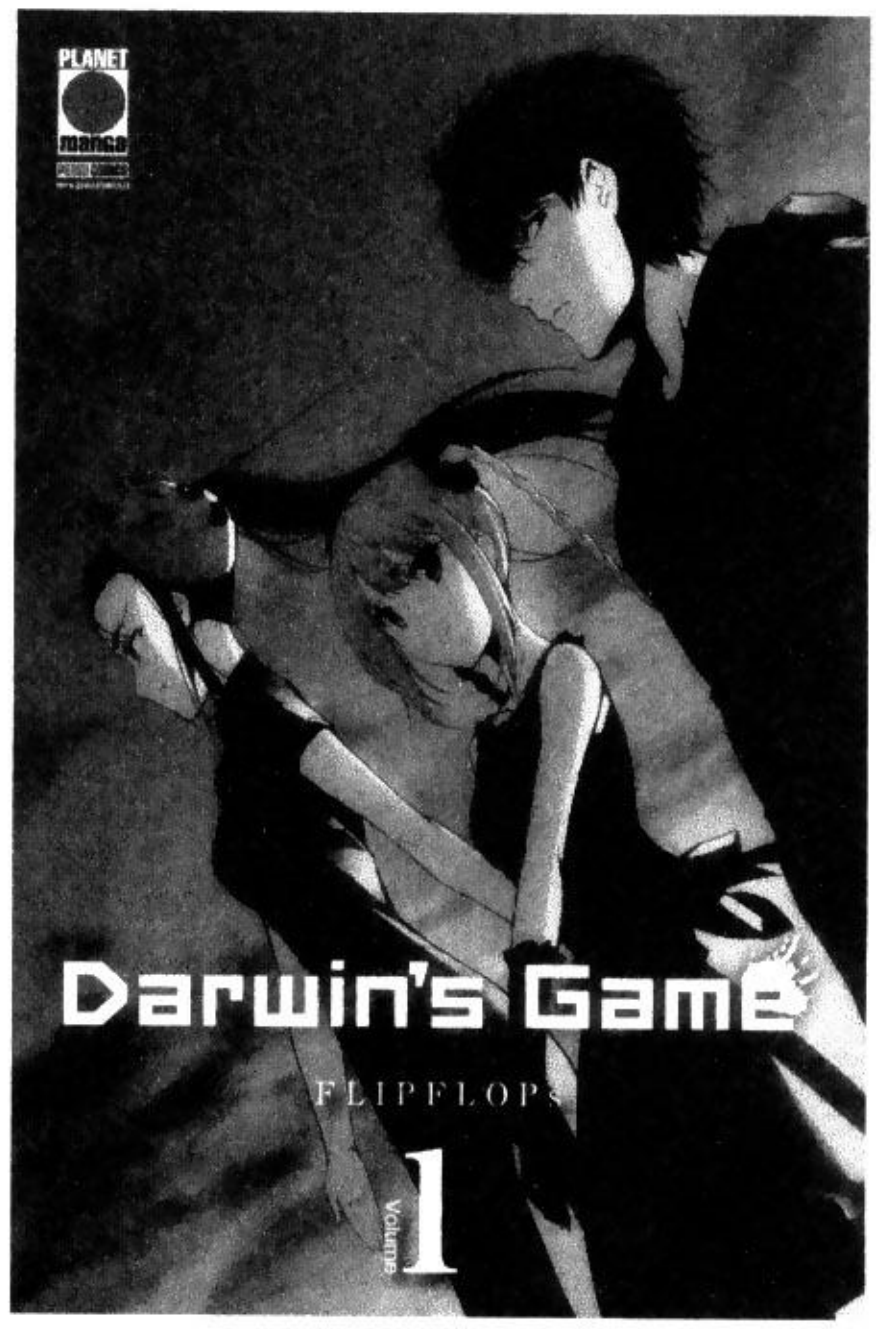
Summer Wars Complete Edition

Kenji ha trovato un "lavoretto" per l'estate: deve fingere di essere il fidanzato di **Natsuki**. È proprio lei ad averglielo chiesto: l'occasione è la visita ai parenti nell'enorme casa dove la famiglia della ragazza si è riunita per i novant'anni della bisnonna. I guai iniziano quando Kenji decritta una **mail in codice** che avrà conseguenze disastrose su **Oz**, la **realtà virtuale** popolata da **avatar** che permette di compiere azioni nel mondo reale… In un **unico volume**, il manga di **Iqura Sugimoto** (con il character design di **Yoshiyuki Sadamoto**) già pubblicato in tre numeri e tratto dall'anime campione di incassi diretto da **Mamoru Hosoda**, il regista di *La ragazza che saltava nel tempo.* ■

Riflettori su…

Darwin's Game 1 Variant Edition

Riproposta in grande stile con **copertina variant** del primo numero di *Darwin's Game*, il manga che ha ispirato l'omonimo **anime** su *VVVID* e di cui questo mese esce anche il **n. 20**. Uno **smartphone**, un **click**, un **download** e sei pronto per un gioco che non ha niente di virtuale e molto – troppo – di reale: "Darwin's Game" è il nome di un'app che ti proietta in un'**arena urbana** a Tokyo dove si scatena una guerra per la sopravvivenza in un'evoluzione di scontri e strategie per guadagnare punti e… la vita stessa. Protagonista del *survival* è **Kaname**, studente delle superiori braccato da un giocatore deciso a ucciderlo per **salire di livello** in una spericolata corsa fra le strade della città. ■



SUMMER WARS Voll. 1, 2, 3 © 2009 SUMMERWARS FILM PARTNERS
© Iqura Sugimoto 2009, 2010 / KADOKAWA CORPORATION

Senza una famiglia, senza un futuro, devil hunter per necessità…

CHAINSAW MAN

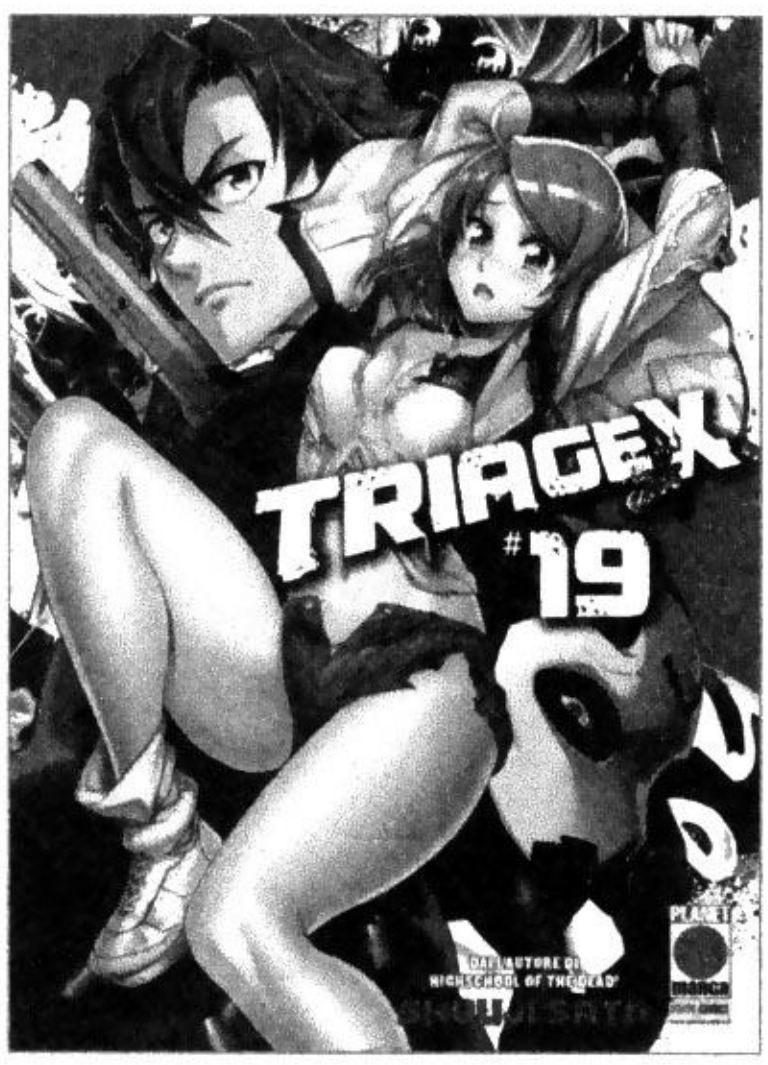
Un tagliente dark hero fantasy targato Shonen Jump

In un mondo non troppo diverso dal nostro in cui esistono entità demoniache chiamate "diavoli", esseri mostruosi dalle forme e dai poteri più disparati che vengono cacciati da **devil hunter** incaricati di eliminarli, **Denji** è un ragazzo poverissimo, uno sbandato che si ritrova al soldo della **yakuza** poiché costretto a pagare i debiti del padre. Il giovane protagonista lavora come devil hunter grazie allo stretto legame con **Pochita**, un diavolo-motosega che ha salvato dalla morte. Un giorno gli uomini della yakuza tendono una trappola a Denji, dandolo in pasto a un diavolo. Nel momento della fine, Pochita salva il padrone fondendosi con lui, permettendo a Denji di diventare un **diavolo-motosega**. La trasformazione del ragazzo attirerà l'attenzione dell'agenzia di Pubblica sicurezza, che lo recluterà in un gruppo sperimentale costituito per sterminare i diavoli.
Ennesimo titolo di successo uscito dal mitico magazine *Shonen Jump* della casa editrice Shueisha (*Naruto*, *Bleach*, *Hunter x Hunter*, *Assassination Classroom*, *Ghost Inn*, *Black Clover*, *Jujutsu Kaisen* sono solo alcuni dei numerosi manga lanciati sulle sue pagine), il **primo volume** di *Chainsaw Man* è proposto anche in una **speciale edizione variant** con una copertina caratterizzata da **effetti metal**. Periodicità bimestrale; dal 22 ottobre in edicola e in fumetteria. ■

CHAINSAW MAN © 2018 by Tatsuki Fujimoto/SHUEISHA Inc.

NEWS DAL GIAPPONE

Triage X si sarebbe dovuto concludere con il 21° tankobon, uscito in estate. Prima della pubblicazione, però, **Shouji Sato** ha fatto sapere via Twitter che il manga continuerà. ■



A giugno il ministero degli Affari interni e delle Comunicazioni ha pubblicato un'analisi sull'esportazione dei prodotti televisivi nipponici, un mercato che muove quasi 420 milioni di euro. Di questi, ben l'80% è legato agli anime. ■

Bandai ha annunciato una nuova linea di action figures, "Dynaction", caratterizzata da riproduzioni di robot in grandi dimensioni. Si parte con l'**EVA-01** (40 cm!) in vendita da dicembre a 19.800 yen (circa 160 euro). ■

Fra le uscite recenti, *Jujutsu Kaisen* 11, *Noragami* 22, *Trinity Seven* 23, *Natsume degli spiriti* 25, *Ooku* 18. ■

Disney Planet...

Kingdom Hearts 358/2 Days 1 (di 5)

Roxas è il tredicesimo membro di un'organizzazione che, sfruttando il potere della **Keyblade**, intende completare il **Kingdom Hearts**. Ma è davvero tutto qui? Oppure nel passato del ragazzo è celato un ben diverso destino? **Nuovo capitolo** della saga targata **Square Enix** e ispirata al famoso **videogame** ambientato nei mondi **Disney**. In questo caso il manga ripercorre quanto avviene nell'omonimo gioco per Nintendo DS: la storia è collocata tra *Kingdom Hearts* e (passando per *Kingdom Hearts: Chain of Memories*) *Kingdom Hearts II* ed è quindi una sorta di prequel di quest'ultima serie. Il **n. 1** può essere acquistato anche insieme a un **cofanetto per raccogliere l'intera miniserie**. Dal 29 ottobre! ■

I libri sono magici e, se si proteggono i libri, si protegge il mondo…

MAGUS OF THE LIBRARY

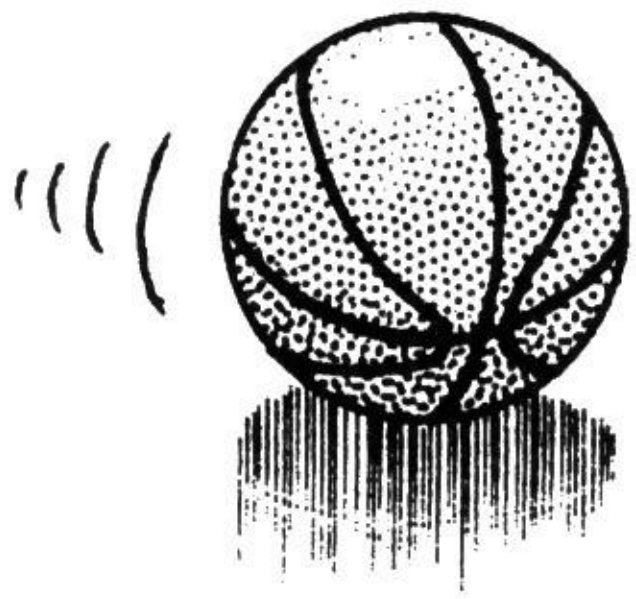
PLANET manga

Theo legge di nascosto incredibili storie
di scorribande e pirati. Non sa che lui stesso
diventerà il protagonista di strabilianti avventure.

In fumetteria

panini COMICS
www.paninicomics.it

Toshokan no Daimajutsu-shi © 2018 Mitsu IZUMI/Kodansha Ltd.



ATTENZIONE

Questo fumetto si legge come in originale:
da destra verso sinistra, partendo dall'ultima pagina.
Andate quindi in fondo all'albo per iniziare la lettura!

STORIA E DISEGNI
TAKEHIKO INOUE

Traduzione
Manuela Capriati

Lettering
Acrobat

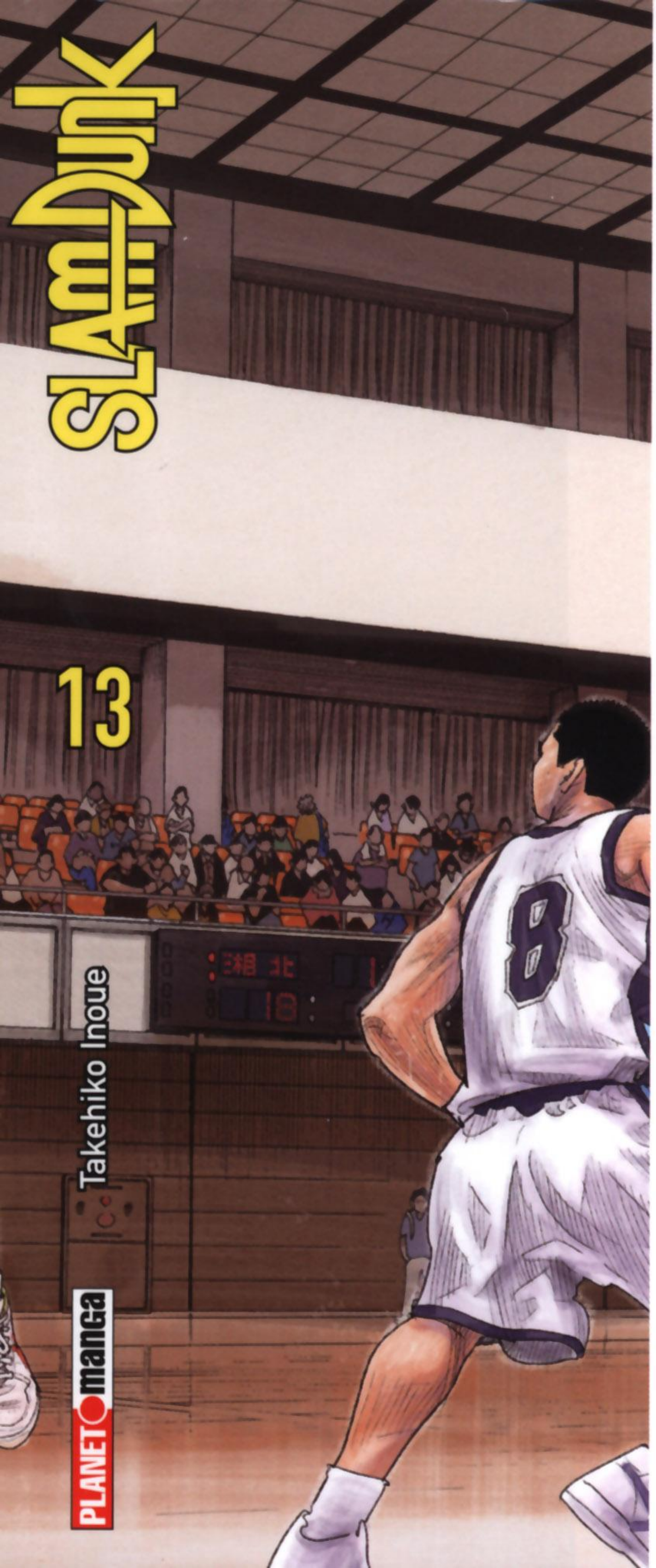
Edizione italiana a cura di
Francesca Romana Guarracino

Slam Dunk 13 è una pubblicazione di Panini S.p.A.
Redazione e direzione: Panini Comics, viale Emilio Po 380, 41126 Modena. www.paninicomics.it Stampato presso LEGO - 38015 Lavis - Trento. Distribuzione per il circuito librario: Pan Distribuzione, via Cesare Della Chiesa 219, 41126 Modena (telefono 059.382.111).
SLAM DUNK © 1994, 2020 by Takehiko Inoue and I.T. Planning, Inc. All rights reserved. Translation by Panini S.p.A. Published by Panini S.p.A. Under the Exclusive License and Authorization of I.T. Planning, Inc.

Amministratore delegato **Aldo H. Sallustro** Direttore editoriale **Marco M. Lupoi** Direttore mercato Italia **Alex Bertani** Marketing **Renato Franchi**, **Enrico Battilani**, **Serena Gubbelini**, **Simona Bruni**, **Andrea Guidetti** Publishing manager Italia **Sara Mattioli** Coordinamento editoriale **Alessandra Marchioni** Redazione **Marco Bazzocchi** (caporedattore), **Sonia Minen**, **Enrico Ferraresi** (coordinamento promo e Web), **Paola Locatelli** (responsabile linea grafica), **Sara Martelli**, **Valeria Silingardi** Ufficio licensing **Elisa Panzani** Art director **Mario Corticelli** Ufficio materiali e fornitori **Alessandro Nalli** (coordinamento), **Mario Da Rin Zanco**, **Valentina Esposito**, **Luca Ficarelli**, **Simone Guidetti**, **Linda Leporati**, **Fabio Melatti**
Hanno collaborato **Donatella Sedda**, **Elisa Lodesani**

SLAM DUNK 1/12 (€ 7,00 cad.) e gli altri volumi arretrati della linea editoriale PLANET MANGA possono essere acquistati su www.paninicomics.it pagando con carta di credito Visa/Mastercard o con bollettino postale.
Per spese di spedizione, modalità di acquisto e disponibilità aggiornata degli albi consultare sul sito la sezione SHOP/ACQUISTA ONLINE.

FSC
www.fsc.org
MIX
Paper from responsible sources
FSC® C115044



Cinque minuti al termine della partita. Lo Shohoku, in vantaggio, inizia ad accusare la pressione, mentre il Ryonan, che non intende arrendersi, comincia la rimonta trainato da Sendo. Chi si qualificherà per il campionato nazionale?

Nuove copertine, nuove traduzioni e una nuova suddivisione dei capitoli per la serie vincitrice del 40° Shogakukan Manga Award come Miglior Shonen.

IL MANGA SPORTIVO PIÙ FAMOSO DI SEMPRE

Edizione italiana · € 7,00

ISBN 978-8891296184

Per altri manga seguiteci
su Telegram: @Wicked_Manga
Wicked
Manga